GURPS Fourth Edition

SPACESHIPS 2

TRADERS, LINERS, AND TRANSPORTS™

Written by DAVID L. PULVER **Edited by ANDY VETROMILE**

Illustrated by BEN ANGLIN, PAUL DALY, JOHN HARTWELL, DAN SMITH, and JOHN D. WALTRIP

An e23 Sourcebook for GURPS®

STEVE JACKSON GAMES

Stock #37-0121

Version 1.0 – May 9, 2008

Оглавление

Вступление ... 3
История публикаций ... 3
Про Серию книг ... 3
Про Авторов ... 3
Про GURPS ... 3
Глава 1. Космические корабли ... 4
Странствующие грузовые корабли ... 5
Грузовой корабль класса *Пионер* (ТУ9) ... 5
Межпланетный грузовой корабль класса *Внеземной* (ТУ10) ... 6
Странствующий грузовой корабль класса *Киев* (ТУ10^) ... 6
Легкий межзвездный грузовой корабль класса *Воспетый* (ТУ11^) ... 7
Вольный торговец класса *Темная лошадка* (ТУ11^) ... 8
Контейнерные грузовые корабли ... 9
Тяжелый космический транспортник класса *Титан* (ТУ10) ... 9
Тяжелый межзвездный контейнерный грузовой корабль класса *Процветание* (ТУ10^) ... 9
Лихтеровоз класса *Рикардо* (ТУ10^) ... 10
Крупный грузовой корабль класса *Бетельгейзе* (ТУ11^) ... 11
Пограничный транспортник класса *Регул* (ТУ11^) ... 12
Пассажирские лайнеры ... 12
Транслунный круизный корабль класса *Эндимион* (ТУ9) ... 13
Межпланетный лайнер класса *Просперо* (ТУ10) ... 14
Межзвездный лайнер класса *Императрица* (ТУ10^) ... 15
Элитный лайнер класса *Занаду* (ТУ11^) ... 15
Тихоходные корабли и солнечные парусники ... 16
Солнечный парусник класса *Икарус* (ТУ9) ... 16
Малый грузовой корабль класса *Кауфман* (ТУ9) ... 17
Яхты ... 18
Частный корабль класса *Вега* (ТУ9) ... 18
Яхта класса *Мальтийский сокол* (ТУ10^) ... 18
Элитная яхта класса *Тадж Махал* (ТУ11^) ... 19
Пограничная яхта класса *Улисс* (ТУ11^) ... 20
Межгалактическая яхта класса *Дзета Сетки* (ТУ12^) ... 21
Сверхтяжелые ракетоносители ... 21
Ракета-носитель *Байконур* (ТУ7) ... 22
Сверхтяжелый ракетоноситель класса *Конестога* (ТУ9) ... 23
Шаттлы ... 23
Орбитальный самолет класса *Кондор* (ТУ9) ... 23
Грузовой лихтер класса *Буревестник* (ТУ10^) ... 24
Шаттл *Альфа* (ТУ11^) ... 25
Курьерские корабли ... 25
Межпланетный курьерский корабль класса *Гермес* (ТУ11^) ... 26
Межзвездный быстроходный корабль класса *Стрела* (ТУ11^) ... 26
Перевозчики и шлюпки ... 27
Корабль вывода груза на орбиту (OTV) класса *Аврора* (ТУ8) ... 27
Цислунный перевозчик *Коперник* (ТУ9) ... 27
Баржи ... 28
100-тонная контейнерная баржа ... 28
30-тонный сбрасываемый контейнер ... 29
Тяжелая баржа ... 29
Пассажирская баржа ... 29
Глава 2. Финансы и траты ... 31
Космопорты ... 31
Порт регистрации ... 32
Корабли и экипажи ... 34
Покупка космического корабля ... 34
Получение корабля без его покупки ... 37
Комплектация корабля личным составом: типы экипажей ... 38
Расходы ... 39
Банковские платежи ... 39
Зарплата экипажа ... 40
Топливо и провизия ... 40
Обслуживание корабля ... 41
Портовые налоги ... 41
Законность ... 42
Бюрократия ... 43
Корпоративные налоги ... 43
Страховка ... 44
В прискорбном случае войны ... 45
Глава 3. Грузы и пассажиры ... 47
Лайнеры ... 47
Странствующие грузовые корабли ... 48
Спекулятивная торговля ... 48
Приобретение груза ... 49
Продажа груза ... 53
Грузоперевозки и пассажиры ... 54
Базовая стоимость перевозки ... 54
Поиск груза или пассажиров ... 56
Странствующие грузоперевозки ... 58
Пассажиры ... 59
Полный чартер ... 62

Вступление

Жизненная энергия космических цивилизаций — это коммерческие корабли, перевозящие грузы и пассажиров между мирами, а также их бесстрашные капитаны и экипаж.

Это дополнение для ***GURPS Spaceships*** является основным набором инструментов для Мастеров ***GURPS Space***, в который входят корабли и игровые механики для таких компаний. Тут приводиться широкий выбор коммерческих грузовых кораблей, пассажирских лайнеров и специальных транспортных кораблей вроде паромов и яхт. Правила подробно описывают расходы, связанные с приобретением и эксплуатацией частного космического корабля с целью получения прибыли, а также предоставляет простые правила по межзвездной торговле.

История публикаций

Некоторые правила по покупке и эксплуатации кораблей, а также описанию космопортов включают материалы из ***GURPS Space*** (Третья редакция от William A. Barton, Steve Jackson, и David Pulver; Четвертая редакция от Jon F. Zeigler и James L. Cambias).

Экономика и система торговли включает в себя концепты, взятые из правил в ***GURPS Traveller: Interstellar Wars*** от Paul Drye, Loren Wiseman, и Jon. F. Zeigler, которые в свою очередь были вдохновлены более сложной системой из ***GURPS Traveller: Far Trader***. Мастер ищущий более детальную модель экономики может найти ее в этих книгах.

Про Серию книг

Это вторая часть серии ***GURPS Spaceships***, которая создана для поддержки ***GURPS Space*** компаний предоставляя готовые к использованию описания космических кораблей и правил по космическим перелетам, бою и другим операциям. Каждое дополнение предоставляет описание кораблей и дополнительные правила. Вам необходима основная книга, ***GURPS Spaceships*** для использования этой.

Про Авторов

Дэвид Пулвер автор фрилансер и геймдизайнер проживающий в Виктории (Британская Колумбия). Был соавтором ***GURPS Basic Set 4th Edition*** и автором ***Transhuman Space, GURPS Spaceships, GURPS Ultra-Tech*** и большого количества других ролевых игр.

Переводом занимался AntiFriz.

Группа ВК: https://vk.com/antifriz_group. Патреон: https://www.patreon.com/antifriz9

Перевод от 01.03.2019

Здесь учтена неофициальная эррата с http://gsuc.roto.nu/doku.php?id=errata, а также мои собственные наблюдения.

Про GURPS

Steve Jackson Games is committed to full support of ***GURPS*** players. Our address is SJ Games, P.O. Box 18957, Austin, TX 78760. Please include a self-addressed, stamped envelope (SASE) any time you write us! We can also be reached by e-mail: **info@sjgames.com**. Resources include:

Pyramid (**www.sjgames.com/pyramid**). Our online magazine includes new ***GURPS*** rules and articles. It also covers the ***d20*** system***, Ars Magica, BESM, Call of Cthulhu,*** and many more top games – and other Steve Jackson Games releases like ***Illuminati, Car Wars, Transhuman Space,*** and more. *Pyramid* subscribers also get opportunities to playtest new ***GURPS*** books!

New supplements and adventures. ***GURPS*** continues to grow, and we'll be happy to let you know what's new. For a current catalog, send us a legal-sized SASE, or just visit **www.warehouse23.com**.

e23. Our e-publishing division offers ***GURPS*** adventures, play aids, and support not available anywhere else! Just head over to **e23.sjgames.com**.

Errata. Everyone makes mistakes, including us – but we do our best to fix our errors. Up-to-date errata sheets for all ***GURPS*** releases, including this book, are available on our website – see below.

Internet. Visit us on the World Wide Web at **www.sjgames.com** for errata, updates, Q&A, and much more. To discuss ***GURPS*** with SJ Games staff and fellow gamers, come to our forums at **forums.sjgames.com**. You can find the ***GURPS Spaceships* 2 – Traders, Liners, and Transports** web page is **www.sjgames.com/gurps/books/spaceships2**

Bibliographies. Many of our books have extensive bibliographies, and we're putting them online – with links to let you buy the books that interest you! Go to the book's web page and look for the "Bibliography" link.

Rules and statistics in this book are specifically for the ***GURPS Basic Set,*** *Fourth Edition.* Page references that begin with B refer to that book, not this one.

Глава 1. Космические корабли

*Тридцатичетырехлетний капитан Винтерс имел всего две любви в своей жизни. Первой был звездолет, странствующее грузовое судно класса Киев – **S.S. Иннсмут.** Второй была его жена, Фиона Салливан, бывший грузовой офицер третьего ранга на контейнерном грузовом судне **Роза Салливанов**. Их первая встреча произошла в баре космонавтов на Амбергрисе, после чего они снова столкнулись, когда их корабли преодолели путь в семь месяцев до станции Терра Нова. После аккуратного маневра стыковки последовало предложение о браке, которое повлекло за собой сложные переговоры с кланом Салливана – т.к. любые отношения между межзвездными торговцами были большим чем брак по любви.*

*Винтерс получил опытного каргомастера с определенными связями, полученными при работе на борту контейнерного грузового корабля. Фиона же получился мужа и повышение. Она стала первым помощником на **Иннсмуте**, избавившись от опеки прабабушки. (Капитан **Розы Силливанов** была древним матриархом, чьи запасы лекарства бессмертия более столетия удерживали ее во главе чёрного рынка). Фиона знала, что у нее было только два варианта – мятеж или брак. Она выбрала брак.*

Так что сейчас она жена и лучший друг, Фиона не питала иллюзий – она точно знала, что она не на первом месте в сердце мужа. Как и все талантливые капитаны, Натаниэль Винтерс в первую очередь был женат на своем корабле. Иннсмут имеет массу 3,000 тонн, и способен перевозить грузы массой до 1,000 тонн, а мощный, компактный варп двигатель может преодолевать впечатляющие два парсека в неделю. Корабль, его небольшой экипаж и семья, а также несколько пассажиров находились в полной ответственности Капитана Винтерса. Он был абсолютным правителем, монархом в этом крохотном мире, и он правил железной рукой, и эту силу было страшно созерцать.

*Так и было, пока **Иннсмут**, не попал в перепутье. Нэйтан передал все обязанности своей жене, первому помощнику, заперся в его каюте и пил до беспамятства. Он пил, потому что Фиона любила детей, а он не мог ей отказать, поэтому сейчас он имел четыре новых мелких членов экипажа, они были слишком молоды для четкого выполнения работы, а также занимали драгоценное место, которые могли занять пассажиры и заплатить за него.*

*Он пил, потому что старушка **Иннсмут** имела термоядерный движок в эре нереактивных двигателе и топливо пожирало почти все доходы, а банк отверг его запрос на кредит на покупку нового двигателя.*

Он пил, потому что траты за стоянку и страховку росли, не говоря о приближающейся ежегодной технической инспекции, а наемный экипаж отказался брать акции вместо зарплаты.

И, самое главное, он пил потому что, пытаясь оторваться от пиратского корабля Стаккардским Дрифтом весь его груз дорогого Аккадского персикового бренди из-за неправильной упаковки дураком Добманосм был разрушен. Конечно, он был застрахован, но потребовалась целая неделя чтобы отчистить грузовой отсек от липкого беспорядка. Нэйтан был настолько взбешен что единственные тринадцать целых оставшихся бутылок он не пытался продать, а решил выпить сам. Так что он пил одну бутылку в неделю, каждый прыжок.

Потому что он боялся потерять свой корабль.

*Во время последнего захода в порт, Фиона инвестировала последние сбережения: груз за пол цены, 200 не популярных сельскохозяйственных роботов, которые, как она была **уверена**, они продадут на сельскохозяйственном мире Мелхиседек III. У нее даже был там контакт – некий симпатичный голубоглазый фермер, которого он встретила много лет назад на танцах, когда **Роза Сильванов** была там. Парень нравился ей. Они даже переписывались некоторое время. Хороший фермерский паренек, он теперь был президентом Совета по экспорту сельскохозяйственной продукции. Он бы смог выбить им выгодную сделку. Фиона надеялась на это. Ради былых времен.*

Она сказала, чтобы, когда мы высадились никто не говорил, что она замужем.

Но Мелхиседек III был в шести парсеках. А грузовой отсек был заполнен только наполовину, должны ли они поискать еще товаров и пассажиров, чтобы немного подзаработать по дороге? Он подсчитал цифры. Была только одна возможность. Не брать страховку. Подделать ее. Надеясь, что ничего не случится.

В своей каюте капитан Натаниэль Винтерс вздохнул. Затем потянулся за бутылкой персикового бренди. Это была последняя бутылка…

Коммерческие космические корабли — это связующее звено миров космического сообщества. Эта глава приводит несколько сборок кораблей с использованием **GURPS Spaceship**. Однако, учитывая, что в **GURPS** нет стандартного космического сеттинга, то лишь несколько из множества возможных комбинаций компонентов, таких как типы движителей, и некоторых вариантов супернауки могут быть рассмотрены. Корабли, указанные тут, представляют из себя смесь из научно точных (в основном ТУ8-10) и супернаучных (в основном ТУ10-12) коммерческих и частных кораблей. Учитывая модульность **GURPS Spaceships**, Мастер может запросто менять компоненты и подстраивать детали к особенностям компании. Можете со всей уверенностью заменить любую систему другой, изменяя характеристики как указано в **GURPS Spaceships.**

Заметка: сокращение «С» это Сложность компьютеров станции-управления; например, «С8 компьютер» имеет Сложность 8. Высокоэнергетическая система имеет обозначение «!».

Странствующие грузовые корабли

Известные так же как фрихаулеры или частные коммерческие корабли – это космические корабли торговцев, не следующие обычными маршрутами. Как правило они обслуживают небольшие колонии или пограничные космические станции за пределами основных торговых путей. Такими кораблями обычно владеют одиночки, семьи или небольшие фирмы, а не крупные торговые компании. Они меньше чем тяжелые контейнеровозы поскольку работают в больших масштабах перевозя смешанные грузы и пассажиров или выживают лишь за счет спекулятивной торговли. Быстроходные или дальнобойные, они так же используются для исследовательских торговых предприятий, держа путь туда где еще нет торговли чтобы найти выгодные торговые сделки или открыть новые рынки. Они также могут использоваться в рискованных или нелегальных делах, таких как контрабанда, каперство или работорговля из-за жадности…или просто от отчаянья.

Грузовой корабль класса *Пионер* (ТУ9)

Небольшой космический корабль с ядерным ракетным двигателем, предназначенный для перевозки различных грузов и пассажиров на относительно коротких, но быстрых, перелетах (например, с орбиты Земли на луну или к станции Лагранжа). У корабля отсутствует искусственная гравитация, а также имеет не очень комфортные жилые условия, но он дешев в эксплуатации. У него не обтекаемый корпус массой 300 тонн (МР+7) и длиной 90 футов.

Корабли такого класса называют в честь пионеров ранней авиации и космических путешественников.

Передняя часть
[1] Броня, Легкие сплавы (дСП 5)
[2-4] Грузовой отсек (вместимость 15 тонн каждый)
[5] Жилые отсеки (кубрик, медотсек с одной койкой)
[6] Жилые отсеки (две каюты)
[core] Пункт управления (3 станции управления; С5 компьютеры, связь/сенсоры 5)
Центральная часть
[1] Броня, Легкие сплавы (дСП 5)
[2] Грузовой отсек (вместимость 15 тонн)
[3-6] Топливный отсек (15 тонн водорода, что дает 0.54 мвс дельта-v за каждый отсек)
Задняя часть
[1] Броня, Легкие сплавы (дСП 5)
[2-5] Топливный отсек (15 тонн водорода, что дает 0.54 мвс дельта-v за каждый отсек)
[6] Ядерный ракетный двигатель (0.5G ускорения)
[core] Инженерный отсек (одно рабочее место)

Обычно экипаж состоит из пилота, навигатора, корабельного инженера (который работает и в инженерном отсеке, и на мостике) и, иногда, стюарда или оператора грузового отсека (каргомастер).

ТУ	Название	дСЛ/ ЕЖ	Упр/ УС	ЗД	Движение	МВс	Нагрузка	МР	Езд	дСП	Дальн.	Стоимость
9	Корабль класса *Пионер*	50	-2/5	13	0.5G/4.32 мвс	300	60.8	+7	8ASV	5	0	$4.05M

Межпланетный грузовой корабль класса *Внеземной* (ТУ10)

Грузовой корабль общего назначения, предназначенный для межпланетных грузоперевозок к планетам или станциям за пределами основных маршрутов. Он имеет 3,000 тонный (MP+9) не обтекаемый корпус длинной примерно 200 футов. По большей части корабль состоит из грузовых отсеков, но может также вместить несколько пассажиров, хоть у него и нет искусственной гравитации. Он не предназначен для посадки на планеты, но оборудован ангаром для шаттла или десантного шлюпа для спуска грузов при работе в пограничных зонах с примитивными космическими портами.

Корабли такого класса называют синонимами слов странник, путешественник или незнакомец.

Передняя часть
[1] Броня, Легкие сплавы (дСП 10)
[2-5] Грузовой отсек (вместимость 150 тонн каждый)
[6] Пункт управления (4 станции управления; С8 компьютеры, связь/сенсоры 8)
[core] Жилые отсеки (16 кают, спортзал, медотсек с двумя автомедами)

Центральная часть
[1] Броня, Легкие сплавы (дСП 10)
[2] Ангар (вместимость 100 тонн)
[3-6] Грузовой отсек (вместимость 150 тонн)
[core] Инженерный отсек (дав рабочего места)
Задняя часть
[1] Броня, Легкие сплавы (дСП 5)
[2-4] Топливный отсек (15 тонн водорода, что дает 3 мвс дельта-v за каждый отсек)
[5] Термоядерный ракетный двигатель высокой тяги (0.01G ускорения)
[6] Грузовой отсек (вместимость 150 тонн)

У *Внеземного* имеется центробежная гравитация, предоставляющая 0.15G, а также внешние радиаторы.

Обычно экипаж состоит из пилота, навигатора, оператора сенсоров, корабельного инженера, двух техников и оператора грузового отсека.

ТУ	Название	дСЛ/ ЕЖ	Упр/ УС	ЗД	Движение	МВс	Нагрузка	МР	Езд	дСП	Дальн.	Стоимость
10	Корабль класса *Внеземной*	100	-3/5	13	0.01G/90 мвс	3,000	1,453.2	+9	32ASV	10	0	$46.2M

Странствующий грузовой корабль класса *Киев* (ТУ10^)

Данный странствующий грузовой корабль имеет обтекаемый корпус массой 3,000 тонн (MP+9) длинной примерно 200 футов. Построенный с использованием частично супернаучных технологий и предназначен для межзвёздной перевозки грузов к пограничным секторам. Поскольку он предназначен для посещения захолустных планет без орбитальных станций, корабль класса *Киев* имеет достаточную тягу и дельта-v для посадки и взлета с планет похожих на Землю. Это типичный дизайн корабля из космоопер, он имеет некоторое оборонительное вооружение поэтому у него есть возможность защититься от нападения пиратов или других врагов.

Корабли такого класса называют в честь портовых городов докосмической эры или периода великих географических открытий.

Передняя часть
[1] Броня, Легкие сплавы (дСП 7)
[2] Жилые отсеки (18 кают, медотсек с двумя автомедами)
[3-6] Грузовой отсек (вместимость 150 тонн каждый)
[core] Пункт управления (6 станций управления; С8 компьютеры, связь/сенсоры 8)
Центральная часть
[1] Броня, Легкие сплавы (дСП 7)
[2-3] Грузовой отсек (вместимость 150 тонн каждый)

[4!] Третичная батарея (2 турели, УФ лазер мощностью 30 МДж; 140 тонн вместимости)
[5-6] Топливный отсек (150 тонн воды, что дает 5 мвс дельта-v за каждый отсек)

Задняя часть

[1] Броня, Легкие сплавы (дСП 7)
[2-3] Топливный отсек (150 тонн воды, что дает 5 мвс дельта-v за каждый отсек)
[4] Инженерный отсек (два рабочего места)
[5] Термоядерный плазмотрон (на воде, 1.5G ускорение)
[6!] Межзвездный двигатель (БЧС-1)
[core] Термоядерный реактор (2 Единицы энергии)

Обычно экипаж состоит из шести офицеров на мостике (капитан, пилот, оператор сенсоров, навигатор/стрелок, главный инженер и офицер по связи/стрелок), двух техников в инженерном отсеке и оператора грузового отсека.

ТУ	Название	дСЛ/ ЕЖ	Упр/ УС	ЗД	Движение	МВс	Нагрузка	МР	Езд	дСП	Дальн.	Стоимость
10^	Корабль класса *Киев*	100	-1/5	13	1.5G/20 мвс	3,000	1,043.6	+9	36ASV	7	1x	$139.7M

Максимальная скорость в атмосфере – 2,450 мвс.

Легкий межзвездный грузовой корабль класса *Воспетый* (ТУ11^)

Это типичный для супернаучных цивилизаций странствующий грузовой корабль. У него обтекаемый корпус массой 1,000 тонн (МР+8) длинной 150 футов. Этот корабль в основном предназначен для перевозки грузов, но может вместить и несколько пассажиров. Его движитель достаточно мощный для взлета с многих планет.

Корабли такого класса работают в зонах боевых действий или секторах, наводненными пиратами и часто бывают сильно модифицированными своими владельцами заменяя один или два грузовых отсека вооружением, защитной системой РЭП или силовыми полями и иногда улучшают энергоустановки (восстанавливая производительность) для лучшей поддержки модификаций.

Корабли такого класса называют названиями народных и популярных песен или национальных гимнов.

Передняя часть

[1] Броня, Сталь (дСП 3)
[2-4] Грузовой отсек (вместимость 50 тонн каждый)
[5] Жилые отсеки (4 каюты, медотсек с двумя автомедами)
[6] Жилые отсеки (6 кают)
[core] Пункт управления (4 станции управления; С9 компьютеры, связь/сенсоры 8)

Центральная часть

[1] Броня, Сталь (дСП 3)
[2-5] Грузовой отсек (вместимость 50 тонн каждый)
[6!] Третичная батарея (1 турель, УФ лазер мощностью 10 МДж; 43.5 тонн вместимости)

Задняя часть

[1] Броня, Сталь (дСП 3)
[2-3] Грузовой отсек (вместимость 50 тонн каждый)
[4!] Горячий нереактивный двигатель (2G ускорения)
[5!] Межзвездный двигатель (БЧС-1)
[6] Инженерный отсек (одно рабочее место)
[core] Термоядерный реактор (менее производительный, 1 Единица энергии)

Этот корабль оборудован устройством искусственной гравитации.

Обычно экипаж состоит из четырех офицеров на мостике (пилот/капитан, навигатор/стрелок и корабельный инженер), техника в инженерном отсеке и оператора грузового отсека.

ТУ	Название	дСЛ/ ЕЖ	Упр/ УС	ЗД	Движение	МВс	Нагрузка	МР	Езд	дСП	Дальн.	Стоимость
11^	Корабль класса *Воспетый*	70	-1/5	13	2G/c	1,000	495.5	+8	20ASV	3	1x	$25.9M

Максимальная скорость в атмосфере – 3,500 мвс.

Вольный торговец класса *Темная лошадка* (ТУ11^)

Это «форсированный» межзвездный грузовой корабль с быстрыми маневровыми двигателями и невероятным классом БЧС двигателя, а также имеющий защитное вооружение и силовые поля. Его высокая стоимость и малая вместительность не для обычных перелетов, он должен перевозить грузы особой важности в опасные сектора, где уровень опасности весьма высок, или заниматься спекулятивной торговлей, или совершать дорогостоящие перевозки пассажиров. Его скорость и защитные возможности делают его хорошим вариантом для торговли «первого контакта» в неизведанном космосе или нелегальных операциях вроде контрабанды. Корабли такого класса называются в стиле терминов, связанных с азартными играми, рискованными или «донкихотными» предприятиями: *Прозорливый, Четыре туза, Танец с Дьяволом* или *Все или ничего*, например. У него 1,000 тонный (МР+8) обтекаемый корпус длинной 150 футов.

Передняя часть
[1] Броня, Легкие сплавы (дСП 5)
[2] Жилые отсеки (4 каюты, медотсек с двумя автомедами)
[3] Ангар (вместимость 30 тонн)
[4-5] Грузовой отсек (вместимость 50 тонн каждый)
[6] Пункт управления (4 станции управления; С9 компьютеры, связь/сенсоры 8)
Центральная часть
[1] Броня, Легкие сплавы (дСП 5)
[2-4] Грузовой отсек (вместимость 50 тонн каждый)
[5!] Вторичная батарея (2 турели, УФ лазер мощностью 30 МДж; 40 тонн вместимости)
[6] Жилые отсеки (6 кают)
[core] Силовое поле (дСП 70)
Задняя часть
[1] Броня, Легкие сплавы (дСП 5)
[2-3!] Супер нереактивный двигатель (50G ускорение)
[4-5!] Межзвездный двигатель (БЧС-1 каждый)
[6] Инженерный отсек (одно рабочее место)
[core] Супертермоядерный реактор (4 Единицы энергии)

Корабль оборудован устройством искусственной гравитации и гравитационными компенсаторами.

Обычно экипаж состоит из четырех офицера на мостике (капитан/пилот/навигатор, два стрелка и главный инженер), техника в инженерном отсеке и оператора грузового отсека или стюард.

ТУ	Название	дСЛ/ ЕЖ	Упр/ УС	ЗД	Движение	МВс	Нагрузка	МР	Езд	дСП	Дальн.	Стоимость
11^	Корабль класса *Темная лошадка*	70	1/5	13	100G/c	1,000	322	+8	20ASV	5+70	2x	$139.7M

Максимальная скорость в атмосфере – 25,000 мвс.

Контейнерные грузовые корабли

Когда пограничные миры развиваются в цивилизованные крупные миры, коммерческий трафик увеличивается настолько, что небольшие странствующие грузовые корабли становятся невыгодными. Они заменяются тяжелыми грузовыми корабля совершающие регулярные перевозки между основными космопортами.

Один тяжелый грузовой корабль может перевести огромное количество товаров. Их стоимость колеблется от сотни миллионов до нескольких миллиардов долларов и ими владеют большие межпланетные или межзвездные транспортные корпорации – или, в некоторых культурах, могущественные кланы космических торговцев.

Большинство следуют определенному плану перевозок и имеют малую свободу выбора транспортируемого груза, но некоторым капитанам дают достаточную самостоятельность… пока они приносят доход. Хорошая производительность или успешные рискованные сделки являются бонусом для дальнейшего продвижения в карьере и получения доступа к большему кораблю в парке компании, и в конечном итоге возможность стать исполнительным директором. Провалы же будут означать комиссию, которая может лишить их командования кораблем.

Тяжелый космический транспортник класса *Титан* (ТУ10)

ТКТ *Титан* это большой межпланетный космический корабль, построенный для дешевых грузоперевозок на небольших скоростях. У него есть каюта для нескольких пассажиров, но корабль не имеет искусственной гравитации. Он имеет не обтекаемый корпус массой 10,000 тонн (МР+10) и длинной около 450 футов. Он не предназначен для посадки или взлета с планеты земного типа, поэтому для него необходим орбитальный док или шаттлы. Корабли такого класса называют в честь мифических гигантов и Титанов.

Передняя часть
[1] Броня, Сталь (дСП 10)
[2] Жилые отсеки (5 кают, медотсек с двумя автомедами, мини-фабрика, 260 тонн грузового отсека)
[3-5] Грузовой отсек (вместимость 500 тонн каждый)
[6] Ангар (вместимость 300 тонн) *
[core] Пункт управления (4 станции управления; С9 компьютеры, связь/сенсоры 9) *
Центральная часть
[1] Броня, Сталь (дСП 10)
[2-6, core] Грузовой отсек (вместимость 500 тонн каждый)
Задняя часть
[1] Броня, Сталь (дСП 10)
[2] Грузовой отсек (вместимость 500 тонн)
[3-5] Топливный отсек (500 тонн водорода, предоставляющий 60 мвс дельта-v каждый)
[6] Термоядерный ракетный двигатель (0.005G ускорения) *

* Один техник в каждую из систем.

Корабль оборудован устройством центробежной гравитации (0.2G).

Обычно экипаж состоит из четырех офицера на мостике (пилот, капитан/навигатор, оператор сенсоров и главный инженер) и четырех техников.

ТУ	Название	дСЛ/ ЕЖ	Упр/ УС	ЗД	Движение	МВс	Нагрузка	МР	Езд	дСП	Дальн.	Стоимость
10	Корабль класса *Титан*	150	-5/5	13	0.005G/180 мвс	10,000	5,061	+10	10ASV	10	0	$157.4M

Тяжелый межзвездный контейнерный грузовой корабль класса *Процветание* (ТУ10^)

Этот гигантский тяжелый грузовой корабль предназначен для перевозки огромного количества товаров на межзвездные дистанции. Он имеет частично супернаучный дизайн, не обтекаемый 30,000 (МР+11) тонный корпус длинной 450 футов. Его БЧС класс не впечатляет, но большая часть массы корабль — это груз, что делает его довольно экономичным в использовании. Большие, продуктивные,

громоздкие грузовые корабли, такие как *Процветание*, являются костяком флота транспортных корпораций. Корабли такого класса называют в честь миров или мест, имеющих впечатление богатства и финансового успеха.

Передняя часть
[1] Броня, Сталь (дСП 15)
[2] Жилые отсеки (8 кают, медотсек с двумя койками, 190 тонн грузового отсека)
[3-5] Грузовой отсек (вместимость 1,500 тонн каждый)
[6] Пункт управления (4 станции управления; С9 компьютеры, связь/сенсоры 10)

Центральная часть
[1] Броня, Сталь (дСП 15)
[2-6] Грузовой отсек (вместимость 1,500 тонн каждый)
[core] Межзвездный двигатель (БЧС-1) *
Задняя часть
[1] Броня, Сталь (дСП 15)
[2-3] Грузовой отсек (вместимость 1,500 тонн)
[4-5] Топливный отсек (1,500 тонн водорода, предоставляющий 15 мвс дельта-v каждый)
[6] Термоядерный плазмотрон (0.5G ускорения) *
[core] Ядерный реактор (1 Единица энергии) *

* Один техник в каждую из систем.

Корабль оборудован устройством центробежной гравитации (0.3G) и внешними радиаторами.

Обычно экипаж состоит из четырех офицера на мостике (пилот, капитан/навигатор, оператор сенсоров и главный инженер) и трех техников в жилых отсеках, трех механиков термоядерного плазматрона, трех механиков межзвёздного двигателя и три механика источника питания. Также есть оператор грузового отсека.

ТУ	Название	дСЛ/ ЕЖ	Упр/ УС	ЗД	Движение	МВс	Нагрузка	МР	Езд	дСП	Дальн.	Стоимость
10^	Корабль класса *Процветание*	200	-2/5	13	0.5G/30 мвс	30,000	15,191.6	+11	16ASV	15	1x	$1,310.45M

Лихтеровоз класса *Рикардо* (ТУ10^)

Этот неуклюжий космический корабль является межзвездным носителем для более мелких (но все еще огромных) лихтеров или барж. Лихтеровозы предназначены для использования на транспортных путях высокоразвитых систем, особенно если космическому кораблю с межзвездным двигателем необходимо место для выхода из гиперпространства, варпа или если прыжковые точки находятся на значительном расстоянии от нужной планеты. После прибытия в систему, лихтеровоз не утруждает себя полетом к планете. Вместо этого он запускает груженные лихтеры (иногда в несколько разных мест) или баржи по необходимым траекториям. Тем временем местные компании отправляют пустые лихтеры на встречу лихтеровозу. Он их подбирает и уходит из системы, тем самым экономится топливо и время (часы или даже дни).

Рикардо имеет 100,000 тонный (МР+10) корпус примерно 600 футов длинной. У него нет маневровых двигателей; если ему необходимо посетить планету он использует тягач или пристыкованные корабли. Каждый внешний захват может пристыковать один корабль размером не больше чем сам *Рикардо*; таким образом он может пристыковать пять МР+10 лихтеров, тягачей и т.п. В сеттингах где большее количество БЧС двигателей позволяют быстрей перемещаться *Рикардо* может быть недогруженным для более быстрого перемещения. Корабли такого класса называют в честь известных экономистов.

Передняя часть
[1] Броня, Легкие сплавы (дСП 15)
[2] Жилые отсеки (18 кают, медотсек с двумя койками, 200 тонн грузового отсека) *
[3] Ангар (вместимость 300 тонн) *

[4-5] Внешний захват
[6] Пункт управления (10 станций управления; С9 компьютеры, связь/сенсоры 10) *
Центральная часть
[1] Броня, Легкие сплавы (дСП 15)
[2-4] Внешний захват
[5-6!] Межзвездный двигатель (БЧС-1 каждый) *
[core] Термоядерный реактор (2 Единицы энергии) *
Задняя часть
[1] Броня, Легкие сплавы (дСП 15)
[2-5] Межзвездный двигатель (БЧС-1 каждый)
[6-core] Термоядерный реактор (2 Единицы энергии каждый) *

* Один техник в каждую из систем.

Обычно экипаж состоит из десятерых офицеров на мостике (пилот, капитан, навигатор, шесть операторов сенсоров и главный инженер) и 12 техников, а также экипажей лихтеров.

ТУ	Название	дСЛ/ ЕЖ	Упр/ УС	ЗД	Движение	МВс	Нагрузка	МР	Езд	дСП	Дальн.	Стоимость
10^	Корабль класса *Рикардо*	150	-2/5	13	-	10,000	501.8	+10	36ASV	15	6x	$951M

Крупный грузовой корабль класса *Бетельгейзе* (ТУ11^)

Этот гигантский межзвездный грузовой корабль предназначен для работы на основных маршрутах важных систем. У корабля этого класса не обтекаемый корпус массой 100,000 тонн (МР+12) длинной 600 футов. Он не может совершать посадки на поверхность планет и довольно медлительный как с маневровым, так и межзвездным двигателем; больше половины его массы отведено под груз. Чтобы уменьшить траты на персонал он имеет высокий уровень автоматизации, что позволяет иметь очень маленький экипаж для корабля такого размера. На борту корабля нет ангара, поэтому он зависит от космических станций или шаттлов для разгрузки. Корабли такого класса называют в честь звезд сверхгигантов.

Передняя часть
[1] Броня, Сталь (дСП 20)
[2-5] Грузовой отсек (вместимость 5,000 тонн каждый)
[6] Жилые отсеки (18 кают, медотсек с двумя койками, 2,925 тонн грузового отсека) *
[core] Пункт управления (5 станций управления; С10 компьютеры, связь/сенсоры 11) *
Центральная часть
[1] Броня, Сталь (дСП 20)
[2-6] Грузовой отсек (вместимость 5,000 тонн каждый)
Задняя часть
[1] Броня, Сталь (дСП 20)
[2-4] Грузовой отсек (вместимость 5,000 тонн каждый)
[5!] Межзвездный двигатель (БЧС-1) *
[6!] Стандартный нереактивный двигатель (1G ускорение)
[core] Термоядерный реактор (менее производительный, 1 Единица энергии) *

* Один техник в каждую из систем.

У корабля имеется устройство искусственной гравитации и частичную автоматизацию.

Обычно экипаж состоит из пяти офицеров на мостике (пилот, капитан, навигатор, оператор сенсоров и главный инженер), оператора грузового отсека и 5 техников.

ТУ	Название	дСЛ/ ЕЖ	Упр/ УС	ЗД	Движение	МВс	Нагрузка	МР	Езд	дСП	Дальн.	Стоимость
11^	Корабль класса *Бетельгейзе*	300	-2/5	13	1G/c	100,000	62,927	+12	20ASV	20	1x	$2,204.55M

Пограничный транспортник класса *Регул* (ТУ11^)

Грузовой корабль средних размеров, предназначенный для перевозок между крупными системами за пределами основных торговых путей, где странствующие грузовые корабли уже не справляются. Пограничные транспортники также используются для межзвездных торговых экспедиций за пределами заселенных регионов. У него супернаучный обтекаемый корпус массой 10,000 тонн (МР+10) и длинной 300 футов. Его использование логично в сеттингах, где несколько межзвездных двигателей увеличивают БЧС скорость и дальность полета. Он имеет серьезную оборонительную мощь и высокий класс БЧС, что делает его подходящим кораблем для военного снабжения, перевозя жизненно важные военные грузы. Корабли такого класса называются в честь больших, ярких звезд.

Передняя часть
[1] Броня, Сталь (дСП 7)
[2] Жилые отсеки (2 каюты люкс, 12 кают, медотсек с четырьмя автомедами, 200 тонн грузового отсека). *
[3-5] Грузовой отсек (вместимость 500 тонн каждый)
[6] Ангар (300 тонн вместимость)
[core] Пункт управления (10 станций управления; С10 компьютеры, связь/сенсоры 10) *
Центральная часть
[1] Броня, Сталь (дСП 7)
[2-5] Грузовой отсек (вместимость 500 тонн каждый)
[6!] Вторичная батарея (4 турели, УФ лазер мощностью 300 МДж; 200 тонн вместимости) *
Задняя часть
[1] Броня, Сталь (дСП 7)
[2-5!] Межзвездный двигатель (БЧС-1 каждый) *
[6!] Супер нереактивный двигатель (50G ускорение)
[core] Супертермоядерный реактор (4 Единицы энергии) *

* Один техник в каждую из систем.

У корабля имеется устройство искусственной гравитации и гравитационные компенсаторы.

Обычно экипаж состоит из десяти офицеров на мостике (пилот, капитан, навигатор, оператор сенсоров, главный инженер, офицер по связи и четыре стрелка), пилота шаттла и семи техников. Также имеется оператор грузового отсека и его помощник, а в глубоких торговых экспедициях в секторах инопланетян также имеются специалисты «первого контакта».

ТУ	Название	дСЛ/ ЕЖ	Упр/ УС	ЗД	Движение	МВс	Нагрузка	МР	Езд	дСП	Дальн.	Стоимость
11^	Корабль класса *Регул*	150	-2/5	13	50G/c	10,000	4,202.8	+10	28ASV	7	4x	$889.4M

Пассажирские лайнеры

Коммерческие космические лайнеры предназначены для получения прибыли от перевозки пассажиров между планетами или звездами. Их появление открывает космические перелеты для обычных людей – туристов, иммигрантов и бизнесменов. Лайнеры передвигаются по обычным маршрутам между двумя или более крупнонаселенными планетами, хотя они могут также посещать и большое количество менее населенных мест по маршруту. Чтобы привлечь пассажиров, желающих платить больше, на крупных кораблях есть рестораны или бары, сувенирные магазины, прогулочные площади, танцевальные залы, бассейны (иногда даже при нулевой или изменяемой гравитации), смотровые палубы и другие заведения.

Круизные корабли — это лайнеры класса люкс предназначенные для передачи незабываемого опыта путешественникам желающих получить от жизни все. В зависимости от возможностей корабля – путешествие может проходить мимо живописных лунных гор, колец газовых гигантов, туманностей или даже экзотических планет. Ранние круизные корабли могут быть весьма простыми, где пассажиры платят просто за то чтобы побывать в космосе, но на ТУ 10 они могут конкурировать с пятизвездочными отелями, как внешним видом, так и обслуживанием. На элитных круизных лайнерах количество развлечений, организаторов мероприятий и стюардов может равняться количеству

пассажиров. Так же путешествия могут ориентироваться на определенный тип гостей, например, молодёжь, игроки (с корабельным казино на борту), фанаты популярной-науки (с приглашенными лекторами) или пенсионеры (с расширенным медицинским уходом).

Круизные корабли или лайнеры, выполняющие постоянные экзотические маршруты (как например, полет по границе двух враждующих межзвездных сил или разных рас) могут стать довольно известными сами по себе, как например Восточный экспресс на Земле. Простое путешествие на подобном корабле может быть интересным опытом. Некоторые богатые эксцентрические люди решают постоянно жить на таком корабле, в то время как реальные или воображаемые встречи шпионов или дипломатов создают интригующую ауру.

Чаще всего космическими лайнерами владеют корпорации, а не частные лица, поскольку полагаются на регулярные рейсы от крупных густонаселенных миров для получения прибыли. Однако, правительство может субсидировать покупку крупного лайнера в обмен на возможность его использования в военных целях (например, для перевозки десанта или эвакуации беженцев) во время войны. Если это так, то такой корабль может быть оснащен защитным вооружением, хотя в обычных обстоятельствах единственное оружие на борту — это вооружение команды безопасности. (на большинстве пассажирских лайнеров некоторые из обслуживающего персонала также могут быть офицерами безопасности).

Транслунный круизный корабль класса *Эндимион* (ТУ9)

Ранние туристические космические корабли позволяют дюжине богачей попробовать космическое путешествие. Например, круизный маршрут от станции на орбите Земли до Луны, один оборот вокруг нее и обратно. Условия на корабле класса люкс, по крайней мере если сравнивать с первым поколением ТУ7-8 космическим кораблей и станций! На корабле имеются одно или двухместные каюты для гостей и небольшая столовая; комнаты отдыха для тренировок и микрогравитационного спорта; большая смотровая палуба (с огромным прозрачным окном).

В отличии от большинства пассажирских кораблей, на этом корабле отсутствует какие-либо устройства для искусственной или центробежной гравитации, так как микрогравитация является частью «опыта космического полета».

Эндимион не очень мощный корабль, ему не хватает возможностей для взлета с планеты. Он медленно перемещается по орбитам, а его двигательные системы лишь слегка подталкивают его. Он имеет не обтекаемый корпус массой 1,000 тонн (MP+8) длинной примерно 150 футов.

Корабли такого класса называют в честь мистических вещей связанных с Луной.

Передняя часть
[1] Броня, Легкие сплавы (дСП 7)
[2] Жилые отсеки (два бара, лекционная аудитория)
[3] Открытое пространство (смотровая палуба)
[4] Жилые отсеки (6 кают)
[5-6] Жилые отсеки (6 кают класса люкс)
[core] Пункт управления (4 станций управления; С6 компьютеры, связь/сенсоры 6)
Центральная часть
[1] Броня, Легкие сплавы (дСП 7)
[2-4] Жилые отсеки (9 кают класса люкс)
[5] Ангар (30 тонн вместимость)
[6] Топливный отсек (50 тонн водорода, предоставляющий 0.8 мвс дельта-v)

[core] Жилые отсеки (2 комнаты брифинга, медотсек с 4 койками)

Задняя часть

[1] Броня, Легкие сплавы (дСП 7)

[2-4] Топливный отсек (50 тонн водорода, предоставляющий 0.8 мвс дельта-v каждый)

[5] Газофазный ядерный реактивный двигатель (0.01G ускорения)

[6] Инженерный отсек (одно рабочее место)

У корабля есть внешние радиаторы.

Обычно экипаж состоит из четырех офицеров на мостике (пилот, капитан, навигатор и главный инженер), бухгалтера, двух стюардов, бармена, одного или двух лекторов, пары работников сферы развлечения, корабельного врача и техника в инженерном отсеке.

ТУ	Название	дСЛ/ ЕЖ	Упр/ УС	ЗД	Движение	МВс	Нагрузка	МР	Езд	дСП	Дальн.	Стоимость
9	Корабль класса *Эндимион*	70	-3/5	13	0.01G/3.2 мвс	1,000	34.2	+8	42ASV	7	0	$22.1M

Межпланетный лайнер класса *Просперо* (ТУ10)

Имея 3,000 тонный (МР+9) не обтекаемый корпус с примерной длиной 200 футов, такой корабль предназначен для межпланетных перелетов на термоядерной тяге. Корабли такого класса могут перевозить 10 пассажиров в первом классе, 40 в эконом классе и значительное количество багажа (значительное часть которого предназначена для камер стазиса). Центральная часть корпуса вращается для создания центробежной гравитации для пассажиров, но на этом удобства заканчиваются, особенно если сравнивать с большими и более совершенными кораблями. Корабль не может подняться с планеты, поэтому у него есть шаттлы в ангаре и спасательные шлюпки на всякий случай. Корабли такого класса называют в честь шекспировских персонажей.

Передняя часть

[1] Броня, Легкие сплавы (дСП 10)

[2] Грузовой отсек (150 тонн вместимости)

[3] Жилые отсеки (80 камер стазиса)

[4] Жилые отсеки (2 каюты класса люкс, 11 обычных кают, спортзал, офис, 10 тонн вместимости)

[5] Открытое пространство (смотровая палуба)

[6] Жилые отсеки (бар, клуб, спортзал, магазин, медотсек на 12 коек)

[core] Пункт управления (3 станций управления; С8 компьютеры, связь/сенсоры 8)

Центральная часть

[1] Броня, Легкие сплавы (дСП 10)

[2] Жилые отсеки (10 кают класса люкс)

[3-4] Жилые отсеки (40 кают)

[5-6] Ангар (100 тонн вместимость)

Задняя часть

[1] Броня, Легкие сплавы (дСП 10)

[2-4] Топливный отсек (150 тонн водорода, предоставляющий 30 мвс дельта-v каждый)

[5-6] Термоядерный ракетный двигатель с высокой тягой (0.01G ускорения каждый)

[core] Инженерный отсек (два рабочих мест)

У корабля имеется центробежная гравитация (0.15G)

Обычно экипаж состоит из четырех офицеров на мостике (пилот, капитан/навигатор, офицер по связи и главный инженер), бухгалтера, двух стюардов, бармена, два парикмахера, тренера по фитнесу, корабельного врача и техника в инженерном отсеке.

ТУ	Название	дСЛ/ ЕЖ	Упр/ УС	ЗД	Движение	МВс	Нагрузка	МР	Езд	дСП	Дальн.	Стоимость
10	Корабль класса *Просперо*	100	-3/5	13	0.02G/90 мвс	3,000	380.6	+9	126ASV*	10	0	$93.5M

* Плюс 80 в стазис камерах.

Межзвездный лайнер класса *Императрица* (ТУ10^)

Пассажирский межзвездный корабль средних размеров, предназначен для быстрого и удобного межзвездного перелета бизнес пассажиров и туристов. Корабль имеет обтекаемый 10,000 тонный (МР+10) корпус длинной около 900 футов. Его термоядерный плазмотрон имеет достаточно мощи для старта с планеты на орбиту, хотя ему часто нужно стыковаться с космической станцией. В переднем отсеке размещаются пассажиры первого класса, тогда как эконом класс и экипаж размещается в центральном. Корабль такого класса может вместить 120 пассажиров первого класса и столько же в эконом классе. Корабли этого класса называют выдуманными титулами (например, *Императрица Антареса*) или титулами известных королевств.

Передняя часть
[1] Броня, Легкие сплавы (дСП 10)
[2-5] Жилые отсеки (30 кают класса люкс каждый) *
[6] Жилые отсеки (два бара, два массажных салона, два выставочных зала, два спортзала, магазин, пункт первой помощи, два сувенирных магазина, медотсек на 11 коек и 150 тонн вместимости) *
[core] Пункт управления (10 станций управления; С9 компьютеры, связь/сенсоры 9) *
Центральная часть
[1] Броня, Легкие сплавы (дСП 10)
[2-3] Жилые отсеки (60 кают каждый) *
[4] Жилые отсеки (2 каюты класса люкс, 46 обычных кают и медотсек на 10 коек) *
[5] Жилые отсеки (два бара, два спортзала, два пункта первой помощи, четыре сувенирных магазина, 200 тонн вместимости) *
[6] Топливный отсек (500 тонн воды, предоставляющий 5 мвс дельта-v)
Задняя часть
[1] Броня, Легкие сплавы (дСП 10)
[2-4] Топливный отсек (500 тонн воды, предоставляющий 5 мвс дельта-v каждый)
[5!] Межзвездный двигатель (БЧС-1) *
[6] Термоядерный плазмотрон (1.5G ускорения, использует воду)
[core] Термоядерный реактор (менее производительный, 1 Единица энергии) *

* Один техник в каждую из систем.

Обычно экипаж состоит из трех офицеров на мостике (пилот, капитан/навигатор и главный инженер), бухгалтера, десяти стюардов, четырех барменов, трех тренера по фитнесу, двух нянек, шести клерков, массажиста, корабельного врача и 13 техников.

ТУ	Название	дСЛ/ ЕЖ	Упр/ УС	ЗД	Движение	МВс	Нагрузка	МР	Езд	дСП	Дальн.	Стоимость
10^	Корабль класса *Императрица*	150	-2/5	13	1.5G/20 мвс	10,000	407.6	+10	576ASV	10	1x	$391M

Максимальная скорость в атмосфере 18,000 миль в час.

Элитный лайнер класса *Занаду* (ТУ11^)

У корабля такого класса обтекаемый 30,000 тонный (МР+11) корпус длинной примерно 940 футов, этот суперлайнер может с комфортом перевозить 400 пассажиров в первом классе и 800 в эконом классе на межзвездные расстояния.

Роскошный интерьер корабля имеет все удобства для гостей, включая казино, театры, красивую садовую площадь и торговый центр. У него достаточно тяги для взлета з планет, а учитывая его размер это впечатляет. Лайнеры такого класса называют в честь фантастических мест, упоминаемых в эпических поэмах (Страна чудес, Камелот, Троя, Инферно и т.д.) и имеют соответствующие названию декорации (и костюмы обслуживающего персонала).

Передняя часть
[1] Броня, Легкие сплавы (дСП 15)
[2] Открытое пространство (два сада, две смотровые палубы, бассейн с нулевой гравитацией, теннисная площадка, художественная галерея и три театра) *
[3-6] Жилые отсеки (100 кают класса люкс каждый) *

Центральная часть
[1] Броня, Легкие сплавы (дСП 15)
[2-5] Жилые отсеки (200 кают каждый) *
[6] Жилые отсеки (47 сувенирных магазинов, три парикмахерских, пять казино, пять баров, пять спортзалов, пять пунктов первой помощи, медотсек на 10 коек, 250 тонн вместимости) *
[core] Пункт управления (5 станций управления; С10 компьютеры, связь/сенсоры 10) *
Задняя часть
[1] Броня, Легкие сплавы (дСП 15)
[2] Жилые отсеки (пять кают класса люкс, 180 обычных кают и медотсек на 20 коек) *
[3] Ангар (1,000 тонн вместимость)
[4-5!] Межзвездный двигатель (БЧС-1) *
[6] Горячий нереактивный двигатель (50G ускорение)
[core] Термоядерный реактор (2 Единицы энергии) *

* Три техника в каждую из систем.

У корабля имеется устройство искусственной гравитации и гравитационные компенсаторы.

Обычный экипаж подобного лайнера составляет 247 человек: пять офицеров на мостике (пилот, капитан, главный инженер, офицер по связи и навигатор), бухгалтер, 77 стюарда, 94 клерка, 10 барменов, шесть парикмахеров, 10 работников казино, 5 фитнес тренеров, 10 нянек, корабельный врач, медик и 54 техника.

ТУ	Название	дСЛ/ ЕЖ	Упр/ УС	ЗД	Движение	МВс	Нагрузка	МР	Езд	дСП	Дальн.	Стоимость
11^	Корабль класса *Занаду*	200	0/5	13	50G/с	30,000	1,527	+11	2,770ASV	15	2x	$1,568.5M

Максимальная скорость в атмосфере 18,000 миль в час.

Тихоходные корабли и солнечные парусники

Тут приведены межпланетные космические корабли, использующие экономные двигательные системы со скромной тягой, как например ионные двигатели, магнитные или солнечные паруса. Малое потребление топлива, или вообще без его использования, позволяет тихоходным кораблям достигать значительной крейсерской скорости, но это может занимать недели или даже месяца. Таким кораблям требуются дни чтобы просто покинуть орбиту планеты по длинной траектории.

Тихоходные корабли в основном используются для дешевой перевозки грузов на ранних этапах межпланетных перелетов, еще до того, как будут спроектированы гигантские грузовые корабли на термоядерной тяге, нереактивных двигателях или других подобных технологий. Автоматизация подобных кораблей обычна, хотя большие версии имеют экипаж или пассажиров, которые большую часть времени проводят в камерах стазиса.

Большинство таких кораблей находится во владении транспортных компаний и совершают перелеты по известным маршрутам, иногда государство может субсидировать постройку таких кораблей (иначе довольно сложно получить прибыль с них). Некоторые Б/У модели используются в качестве странствующих грузовых кораблей.

Солнечный парусник класса *Икарус* (ТУ9)

Несколько больше чем просто автоматизированная баржа, с гигантскими солнечными парусами, это громоздкий межпланетный грузовой корабль. У него не обтекаемый 3,000 тонный (МР+9) корпус длинной примерно 100 футов (не считая паруса). Есть вариант такого корабля, где солнечные паруса заменены магнитными. Корабли такого класса называют в честь легенд или персонажей, связанных с солнцем. Большая часть груза прикрепляется к внешнему захвату как у контейнерной баржи, поэтому конечное ускорение высчитывает для суммы масс (см. **GURPS Spaceships,** стр.18).

Передняя часть
[1] Броня, Легкие сплавы (дСП 10)
[2-6] Солнечные паруса (0.0001G каждый)
[core] Пункт управления (нет станций управления; С6 компьютеры, связь/сенсоры 7)
Центральная часть

[1-5] Солнечные паруса (0.0001G каждый)
[2-6] Внешний захват
Задняя часть
[1-6] Солнечные паруса (0.0001G каждый)
[core] Грузовой отсек (150 тонн вместимость)

У корабля нет экипажа; ИИ корабля заменяет пилота и навигатора.

ТУ	Название	дСЛ/ ЕЖ	Упр/ УС	ЗД	Движение	МВс	Нагрузка	МР	Езд	дСП	Дальн.	Стоимость
9	Корабль класса *Икарус*	100	-4/5	12	0.0016G/c	3,000	150	+9	0	10/0/0	0	$515.9M

Малый грузовой корабль класса *Кауфман* (ТУ9)

Небольшой грузовой корабль с солнечными панелями начальных этапов межпланетной торговли, спроектированный для перевозки важных грузов между планетами в пределах системы. У него внушительный уровень дельта-v, но слабое ускорение не позволяет ему стартовать с поверхности чего-либо больше чем астероид, что ограничивает его путешествия только космическими станциями. В действительности, его тяга настолько мала, что возможно потребуется буксир для придачи дополнительного ускорения дабы оторвать его от гравитационного колодца планеты за разумное время.

Кауфман имеет довольно малый необходимый экипаж и может управляться парой человек или одной семьей. У него аскетичный дизайн и довольно дешев в эксплуатации. Корабль имеет не обтекаемый корпус массой 300 тонн (МР+7) и длинной 90 футов.

Корабли такого класса называют в честь пионеров изобретателей ионных двигателей и солнечных технологий.

Передняя часть
[1] Броня, Легкие сплавы (дСП 5)
[2-5] Грузовой отсек (вместимость 15 тонн каждый)
[6] Пункт управления (3 станции управления; С5 компьютеры, связь/сенсоры 5)
[core] Жилые отсеки (2 каюты)
Центральная часть
[1] Броня, Легкие сплавы (дСП 5)
[2-6] Топливный отсек (15 тонн ионизируемой реактивной массы предоставляющий 3 мвс каждый)
Задняя часть
[1] Броня, Легкие сплавы (дСП 5)
[2-3!] Ионный двигатель (0.0005G ускорения каждый).
[4-5] Солнечные панели (1 Единица энергии каждая)
[6] Грузовой отсек (15 тонн вместимость)
[core] Инженерный отсек (1 рабочее место)

Обычно экипаж корабля состоит из трех офицеров на борту (пилот, навигатор/капитан и офицер по связи) и одного техника в инженерном отсеке (который иногда размещается на мостике). Также может быть еще один человек в качестве пассажира или грузчика.

ТУ	Название	дСЛ/ ЕЖ	Упр/ УС	ЗД	Движение	МВс	Нагрузка	МР	Езд	дСП	Дальн.	Стоимость
9	Корабль класса *Кауфман*	50	-4/5	13	0.001G/15 мвс	300	75.4	+7	4ASV	5	0	$6.65M

Яхты

Яхты это малого или среднего размера частные космические корабли. Большинство владельцев — это богатые индивидуумы или семьи, которые используют эти корабли для отдыха или бизнеса. Правительственные агентства и крупные корпорации также используют яхты в качестве «курьеров» или как персональный транспорт для директоров, важных политиков, послов или специалистов по улаживанию конфликтов компаний.

Некоторые владельцы управляют своим кораблем самостоятельно (возможно с ИИ помощником). В противном случае капитан и экипаж корабля могут быть наемными работниками, работниками компании или семейными работниками. Яхты для важных персон, вроде президентов, послов или королей могут использовать военный экипаж будучи частью космического флота.

Частный корабль класса *Вега* (ТУ9)

Быстрый межпланетный корабль для высокопоставленных лиц и руководства. *Вегу* сложно назвать круизным кораблем, однако он имеет центробежную гравитацию и каюты класса люкс, что делает путешествие вполне комфортным. Его термоядерный импульсный двигатель весьма дорог в эксплуатации, но дает самую лучшую производительность на ТУ9. Космические государства или корпорации могут использовать данный тип кораблей для быстрой транспортировки руководителей, инженеров или специалистов по улаживанию конфликтов. Корабль имеет 1,000 тонный (MP+8) не обтекаемый корпус длинной, примерно, 150 футов. Корабли такого класса называю в честь ярких звезд.

Передняя часть
[1] Броня, Легкие сплавы (дСП 7)
[2] Жилые отсеки (4 кают, два офиса)
[3] Жилые отсеки (спортзал, бар, медотсек на 2 койки)
[4] Жилые отсеки (три каюты класса люкс)
[5] Грузовой отсек (вместимость 50 тонн)
[6] Ангар (вместимость 30 тонн)
[core] Пункт управления (4 станций управления; С6 компьютеры, связь/сенсоры 6)
Центральная часть
[1] Броня, Легкие сплавы (дСП 7)
[2-6] Топливный отсек (50 тонн ядерного топлива, что дает 3 мвс дельта-v, каждый)
Задняя часть
[1] Броня, Легкие сплавы (дСП 7)
[2-4] Топливный отсек (50 тонн ядерного топлива, что дает 3 мвс дельта-v, каждый)
[5-6] Термоядерный импульсный двигатель (0.02G ускорения каждый)
[core] Инженерный отсек (одно рабочее место)

Центробежная гравитация предоставляет 0.1G. Есть внешние радиаторы.

Обычно экипаж состоит из пилота-капитана, навигатора, корабельного инженера (который работает и на мостике, и в инженерном отсеке) и, иногда, обслуги и доктора.

ТУ	Название	дСЛ/ ЕЖ	Упр/ УС	ЗД	Движение	МВс	Нагрузка	МР	Езд	дСП	Дальн.	Стоимость
9	Корабль класса *Вега*	70	-4/5	13	0.04G/24 мвс	1,000	81.8	+8	14ASV	7	0	$29.4M

Яхта класса *Мальтийский сокол* (ТУ10^)

В определенной степени супернаучный межзвездный корабль с термоядерным двигателем. Несмотря на определенный комфорт его нельзя приписать к шикарным яхтам, но он может совершать быстрые межпланетные перелеты, имеет защитное вооружение и бронирование, что делает его довольно популярным вариантом для тех, кто предпочитает высокие скорости и безопасность. Каюты экипажа и пассажиров вращаются вокруг корабля, создавая центробежную гравитацию. Этот корабль предназначен для полетов в глубоком космосе и не имеет возможности приземляться на планеты вроде Земли. Корабль имеет 1,000 тонный (MP+8) не обтекаемый корпус, длинной примерно 50 ярдов. Корабли такого класса называют в честь мифических сокровищ.

Передняя часть
[1] Броня, Металлические композиты (дСП 10)
[2] Жилые отсеки (2 каюты, 2 кубрика, медотсек с двумя автомедами)
[3-4] Жилые отсеки (2 каюты класса люкс, 10 тонн вместимости)
[5] Жилые отсеки (6 офисов)
[6] Ангар (вместимость 30 тонн)
[core] Пункт управления (4 станций управления; С8 компьютеры, связь/сенсоры 7)
Центральная часть
[1] Броня, Легкие сплавы (дСП 7)
[2] Ангар (вместимость 30 тонн)
[3-5] Топливный отсек (50 тонн водорода, что дает 6 мвс дельта-v, каждый)
[6!] Средняя батарея (одна 100МДж УФ лазерная турель, 30 тонн вместимости)
[core] Инженерный отсек (одно рабочее место)
Задняя часть
[1] Броня, Легкие сплавы (дСП 7)
[2] Топливный отсек (50 тонн водорода, что дает 6 мвс дельта-v)
[3] Термоядерный плазмотрон (0.5G ускорения)
[4-5!] Межзвездный двигатель (БЧС-1)
[6] Инженерный отсек (одно рабочее место)
[core] Термоядерный реактор (2 Единицы энергии)

Центробежная гравитация предоставляет 0.1G. Есть внешние радиаторы.

Обычно экипаж состоит из четырех офицеров на мостике (пилот, капитан/навигатор, стрелок и главный инженер), корабельного доктора и инженера в инженерный отсек. Стрелок также выполняет функцию телохранителя. И как минимум один человек из обслуживающего персонала.

ТУ	Название	дСЛ/ ЕЖ	Упр/ УС	ЗД	Движение	МВс	Нагрузка	МР	Езд	дСП	Дальн.	Стоимость
10^	Корабль класса *Мальтийский сокол*	70	-1/5	13	0.5G/60 мвс	1,000	82	+8	20ASV	10/7	2x	$52.2M

Элитная яхта класса *Тадж Махал* (ТУ11^)

Этот прекрасный звездолет может быть игрушкой миллиардера или королевской яхтой. Он имеет 1,000 тонный (МР+8) обтекаемый корпус длинной 300 футов. Ни копейки не было сэкономлено на создании роскошного и вместе с тем мощного корабля. Он имеет небольшой бальный зал, бассейн и даже сад. Жилая площадь включает в себя как роскошные каюты, так и более простые для экипажа и обслуги. Алмазоидное бронирование делает корабль похожим на сверкающую драгоценность… и также делает его более бронированным чем некоторые военные корабли! Корабли такого класса называют в честь великолепных произведений архитектуры.

Передняя часть
[1] Броня, Алмазоидная (дСП 20)
[2] Открытое пространство (сад)
[3] Открытое пространство (бальный зал)
[4] Жилые отсеки (три каюты класса люкс)
[5] Жилые отсеки (бар, спортзал, комната брифинга, три офиса)
[6] Жилые отсеки (три каюты класса люкс)
[core] Пункт управления (4 станций управления; С9 компьютеры, связь/сенсоры 8)
Центральная часть
[1] Броня, Алмазоидная (дСП 20)
[2!] Средняя батарея (одна 10МДж УФ улучшенная скорострельная лазерная турель, 30 тонн вместимости)
[3-4] Жилые отсеки (6 кают каждый)
[5] Жилые отсеки (медотсек с шестью автомедами)

[6] Грузовой отсек (вместимость 50 тонн)
Задняя часть
[1] Броня, Алмазоидная (дСП 20)
[2-3!] Межзвездный двигатель (БЧС-1 каждый)
[4-5!] Горячий нереактивный двигатель (2G ускорения каждый)
[6] Инженерный отсек (одно рабочее место)
[core] Термоядерный реактор (2 Единицы энергии)

У корабля имеется устройство искусственной гравитации и частичную автоматизацию.

Обычно экипаж состоит из трех офицеров на мостике (капитан/навигатор, пилот и главный инженер), стрелка, корабельного доктора, садовника инженера и обслуживающего персонала (5 человек). Некоторые члены экипажа могут также могут иметь обязанности по обеспечению безопасности или же эти обязанности могут исполнять телохранители, которые размещаются с экипажем и обслугой.

ТУ	Название	дСЛ/ ЕЖ	Упр/ УС	ЗД	Движение	МВс	Нагрузка	МР	Езд	дСП	Дальн.	Стоимость
11^	Корабль класса *Тадж Махал*	70	-1/5	13	4G/c	1,000	83.6	+8	36ASV	20	2x	$80.6M

Максимальная скорость в атмосфере 5,000 миль в час.

Пограничная яхта класса *Улисс* (ТУ11^)

Эта крылатая космическая яхта предназначена для длительных межзвездных странствий, сафари, любительских археологических и ксенобиологических экспедиций или подобного. Корабль имеет обтекаемый корпус массой 300 тонн (МР+7) длинной 135 футов. Эта яхта не такая роскошная как некоторые, но она надежная и самодостаточная, полностью автоматизирована, имеет бортовую фабрику для производства снаряжения и полное жизнеобеспечение. Его скромные научные сенсоры позволяют проводить любительские исследования. Его ангар слишком мал для космического корабля, но он удобен для наземного транспорта, как например лимузин или парусник. Корабли такого класса называют в честь легендарных или известных путешественников, авантюристов и исследователей.

Передняя часть
[1] Броня, Продвинутые металлические композиты (дСП 7)
[2] Научный массив сенсоров (связь/сенсоры 9)
[3] Ангар (вместимость 10 тонн)
[4] Грузовой отсек (вместимость 15 тонн)
[5] Жилые отсеки (клетка с полным жизнеобеспечением)
[6] Жилые отсеки (спортзал)
[core] Пункт управления (3 станций управления; С8 компьютеры, связь/сенсоры 7)
Центральная часть
[1] Броня, Продвинутые металлические композиты (дСП 7)
[2-5] Жилые отсеки (1 каюта с полным жизнеобеспечением каждый)
[6] Жилые отсеки (медотсек с двумя автомедами)
Задняя часть
[1] Броня, Продвинутые металлические композиты (дСП 7)
[2-3!] Межзвездный двигатель (БЧС-1 каждый)
[4] Инженерный отсек (одно рабочее место)
[5] Жилые отсеки (робосборщик, 5 тонн вместимости)
[6!] Горячие нереактивные двигатели (2G ускорения)
[core] Термоядерный реактор (2 Единицы энергии)

У корабля имеется устройство искусственной и полностью автоматизирован; инженерный отсек это просто склад запчастей.

Полный экипаж состоит из одного человека, кораблем управляет компьютер. В общем экипаж не очень-то и нужен.

ТУ	Название	дСЛ/ ЕЖ	Упр/ УС	ЗД	Движение	МВс	Нагрузка	МР	Езд	дСП	Дальн.	Стоимость
11^	Корабль класса *Улисс*	50	-1/5	14	2G/c	300	30.8	+7	12ASV	7	2x	$24.13M

Максимальная скорость в атмосфере 3,500 мили в час.

Межгалактическая яхта класса *Дзета Сетки* (ТУ12^)

Эта космическая летающая тарелка диаметром 90 футов очень быстрая, очень дорогая и соответственно роскошная космическая яхта, позволяющая владельцу и полудюжине компаньонов со стилем, и вполне безопасно, путешествовать по вселенной. Для такого корабля подходят экзотические межзвездные двигатели, вроде пространственно-временного или прыжкового. Корабли такого класса называют в честь широко известных двойных звезд. Он имеет 1,000 тонный (МР+8) обтекаемый корпус. Дизайн корабля дает возможность владельцам посещать примитивные миры без привлечения внимания, что делает его популярным среди богатых эксцентрических личностей, веселых инопланетных принцесс и беззаботных секретных агентов.

Передняя часть
[1] Броня, Нанокомпозиты (дСП 15)
[2] Многоцелевые массивы сенсоров (связь/сенсоры 11)
[3-4] Жилые отсеки (три каюты класса люкс каждый)
[5] Средняя батарея (две 100МДж дезинтеграторные установки; одна установка с 100 МДж притягивающим лучом)
[6] Ангар (вместимость 30 тонн)
[core] Пункт управления (4 станций управления; С10 компьютеры, связь/сенсоры 9)
Центральная часть
[1] Броня, Нанокомпозиты (дСП 15)
[2] Жилые отсеки (офис, нанофабрика, Научная лаборатория, две телепортационные)
[3] Легкое силовое поле (дСП 100)
[4] Грузовой отсек (вместимость 50 тонн)
[5] Жилой отсек (4 каюты, медотсек с двумя автомедами)
[6] Инженерный отсек (одно рабочее место)
[core] Реактор полной переработки (5 Единиц Энергии)
Задняя часть
[1] Броня, Нанокомпозиты (дСП 15)
[2!] Субварп двигатель (500G ускорение)
[3-5!] Межзвездный двигатель (БЧС-1 каждый)
[6!] Скрывающее устройство

У корабля имеется устройство искусственной гравитации, гравитационные компенсаторы, полная автоматизация, а также системы Стелс и динамический хамелеон.

Обычно экипаж состоит из трех офицеров на мостике (пилот/капитан, навигатор/стрелок и главный инженер), а также, возможно, обслуживающего персонала или телохранителя. Впрочем, некоторых, или всех, членов экипажа может заменить ИИ корабля.

ТУ	Название	дСЛ/ ЕЖ	Упр/ УС	ЗД	Движение	МВс	Нагрузка	МР	Езд	дСП	Дальн.	Стоимость
12^	Корабль класса *Дзета Сетки*	70	+1/5	13	500G/c	1,000	81.4	+8	20ASV	15	3x	$235.6M

Максимальная скорость в атмосфере 56,000 миль в час.

Сверхтяжелые ракетоносители

Как говорится – корабль на низкой орбите на полпути в любое место… но вот достижение орбиты может быть сложным если нереактивных двигателей нет, ввиду того, что требуется значительное ускорение (выше местной гравитации) и дельта-v. Специальные многоразовые шаттлы это один из вариантов подъема грузов и пассажиров в космос, но строительство таких кораблей может быть весьма сложным на низких ТУ. В случае отсутствия космического лифта или супернаучных

плазмотронов – грубая сила единственный и лучший выход: доставка грузов на орбиту с помощью сверхтяжелых ракетоносителей, вроде химических ракетных двигателей!

Ракетоноситель *Байконур* (ТУ7)

Данная система предназначена для вывода на низкую орбиту, с планет вроде Земли, до 100 тонн груза. Система состоит из трех ступеней – два ускорителя и 100-тонный космический корабль (Транспортный Космический Корабль, или «ТКК»). Им дают названия в честь космодромов.

Первая ступень (два ускорителя и ТКК) (ТУ7)

Эта ступень является химическим ракетным двигателем с 650 тоннами ракетного топлива, к которому присоединяется вторая и третья ступень. Весь космический корабль имеет обтекаемый MP+8 корпус массой 1,000 тонн. Эта ступень дает 2.52 мвс дельта-v.

Передняя часть
[1-6] Верхняя ступень (вторая ступень, см. ниже)
Центральная часть
[1-6, core] Топливный отсек (50 тонн ракетного топлива предоставляющий 0.21 мвс дельта-v каждый)
Задняя часть
[1-2] Химический ракетный двигатель (3G ускорения, каждый)
[3-6, core] Топливный отсек (50 тонн ракетного топлива предоставляющий 0.21 мвс дельта-v каждый)

Вторая ступень (Ускоритель и ТКК) (ТУ7)

Эта ступень является химическим ракетным двигателем с 195 тоннами ракетного топлива, к которому присоединяется последняя ступень. Весь космический корабль имеет обтекаемый MP+7 корпус массой 300 тонн. Эта ступень дает 3.12 мвс дельта-v (5.66 в целом), что достаточно для достижения низкой орбиты.

Передняя часть
[1-6] Верхняя ступень (вторая ступень, см. ниже)
Центральная часть
[1-6, core] Топливный отсек (15 тонн ракетного топлива предоставляющий 0.24 мвс дельта-v каждый)
Задняя часть
[1] Химический ракетный двигатель (3G ускорения)
[2-6, core] Топливный отсек (15 тонн ракетного топлива предоставляющий 0.24 мвс дельта-v каждый)

Третья ступень (ТКК) (ТУ7)

Любой 100-тонный обтекаемый корабль может быть использован в качестве этой ступени! ТКК приведенный ниже – типичный, автоматизированный грузовой корабль. Весь груз хранится в 10 ангарах, которые представляют из себя единый ангар с вместимостью 30 тонн. Он может развернуть любой 30-тонный груз (например, корабль, баржа или спутник).

ТКК имеет обтекаемый 100 тонный (MP+6) корпус. Он имеет собственный ускоритель с 0.45 мвс дельта-v, что даст 6.09 мвс, учитывая 5.66 мвс от первой и второй ступени

Передняя часть
[1] Броня, Легкие сплавы (дСП 2)
[2-6] Ангар (вместимость три тонны каждый)
[core] Пункт управления (нет станций управления; С1 компьютеры, связь/сенсоры 2)
Центральная часть
[1] Броня, Легкие сплавы (дСП 2)
[2-6] Ангар (вместимость три тонны каждый)
[core] Грузовой отсек (вместимость 5 тонн)
Задняя часть
[1] Броня, Легкие сплавы (дСП 2)
[2] Химический ракетный двигатель (3G ускорения)
[3-6] Топливный отсек (5 тонн ракетного топлива предоставляющий 0.15 мвс дельта-v каждый)

ТУ	Название	дСЛ/ ЕЖ	Упр/ УС	ЗД	Движение	МВс	Нагрузка	МР	Езд	дСП	Дальн.	Стоимость
7	*Байконур*, первая ступень	70	-1/5	13	6G/2.52 мвс	1,000	300	+8	-	0	0	$7.6M
7	*Байконур*, вторая ступень	50	-1/5	13	3G/+3.12 мвс	300	100	+7	-	2/0/0	0	+$2.2M
7	*Байконур*, третья ступень, ТКК	30	0/4	13	3G/0.45 мвс	100	35	+6	-	2	0	+$0.9M

Максимальная скорость в атмосфере 6,100 миль в час.

Сверхтяжелый ракетоноситель класса *Конестога* (ТУ9)

Это продвинутый одноступенчатый транспортный корабль с 1,000 тонным (МР+8) обтекаемым корпусом, длинной 300 футов. Он полагается на HEDM ракетные двигатели с использованием экзотического (и взрывоопасного) топлива для подъема груза на высокую орбиту или до скорости убегания. Корабли такого класса называют в честь названий традиционных транспортов.

Передняя часть
[1] Броня, Легкие сплавы (дСП 5)
[3] Ангар (вместимость 30 тонн)
[3] Грузовой отсек (вместимость 50 тонн)
[4-6] Топливный отсек (50 тонн ракетного HEDM топлива предоставляющий 0.7 мвс дельта-v каждый)
[core] Пункт управления (2 станций управления; С6 компьютеры, связь/сенсоры 6)
Центральная часть
[1] Броня, Легкие сплавы (дСП 5)
[2-6, core] Топливный отсек (50 тонн ракетного HEDM топлива предоставляющий 0.7 мвс дельта-v каждый)
Задняя часть
[1] Броня, Сталь (дСП 20)
[2-3] HEDM ракетный двигатель (2G ускорения каждый)
[4-6] Топливный отсек (50 тонн ракетного HEDM топлива предоставляющий 0.7 мвс дельта-v каждый)

Компьютер может управлять им, но корабль также может вместить пилота и второго пилота/оператора грузового отсека.

ТУ	Название	дСЛ/ ЕЖ	Упр/ УС	ЗД	Движение	МВс	Нагрузка	МР	Езд	дСП	Дальн.	Стоимость
9	Корабль класса *Conestoga*	70	-1/5	13	4G/9.1 мвс	1,000	80.2	+8	2SV	5	0	$13.1M

Максимальная скорость в атмосфере 5,000 миль в час.

Шаттлы

Шаттлы предназначены для перевозки грузов или людей в пределах планеты или низкой орбиты. Они также могут быть пристыкованными к космическим станциям или находится в ангарах кораблей, которые не имеют возможности безопасно приземляться или стартовать с планет. Первые шаттлы имели сложный многоступенчатый дизайн, что представляет из себя комбинацию шаттла и ускорителей – например *Полуночное Солнце* (**GURPS Spaceships,** стр.8). Более продвинутые дизайны – одноступенчатые корабли способны отрываться от планет или приземляться, используя обычные аэропорты (или любом другом месте, в случае необходимости). Если доступны нереактивные или варп двигатели, то шаттлы могут совершать межпланетные или даже межзвездные перелеты. Такие корабли отличаются от больших в основном тем, что не предназначены для длительного пребывания в нем экипажа или пассажиров.

Орбитальный самолет класса *Кондор* (ТУ9)

Это крылатый шаттл с воздушно-реактивным ядерным ракетным двигателем, что дает хорошие характеристики как для космического полета, так и для обычного полета в атмосфере. В основном его

используют в качестве грузового корабля для доставки груза с орбиты на поверхность, хотя он также может вместить несколько пассажиров. У него 100 тонный (MP+6) корпус длинной 90 футов.

Передняя часть
[1] Броня, Металлические композиты (дСП 3)
[2] Пункт управления (2 станции управления; С5 компьютеры, связь/сенсоры 4)
[3] Пассажирские места (6 мест)
[4-6] Грузовой отсек (вместимость 5 тонн каждый)
Центральная часть
[1] Броня, Металлические композиты (дСП 3)
[2-6, core] Топливный отсек (5 тонн водорода предоставляющий 0.63 мвс дельта-v каждый)
Задняя часть
[1] Броня, Металлические композиты (дСП 3)
[2-4] Ядерный ракетный двигатель (воздушно-реактивный; 0.5G ускорения каждый)
[5-6, core] Топливный отсек (5 тонн водорода предоставляющий 0.63 мвс дельта-v каждый)

Крылатый корпус.

Один или два члена экипажа на мостике (пилот-капитан и второй пилот) управляют данным кораблем.

ТУ	Название	дСЛ/ ЕЖ	Упр/ УС	ЗД	Движение	МВс	Нагрузка	МР	Езд	дСП	Дальн.	Стоимость
9	Орбитальный самолет *Кондор*	30	0/4	12	1.5G/5.67 мвс	100	15.8	+6	2+6SV	3	0	$9.17M

Максимальная скорость в атмосфере 3,100 миль в час (+4 к Упр и +1 к УС в атмосфере).

Грузовой лихтер класса *Буревестник* (ТУ10^)

Клиновидный ширококрылый грузовой шаттл общего назначения с обтекаемым 3,000 (MP+9) корпусом длинной 150 футов. Благодаря ограниченно-супернаучному плазмотрону он может выполнять ту же работу что и более малые шаттлы, но с большей эффективностью. У него достаточно дельта-v для межпланетных перелетов, однако ограниченное жизнеобеспечение ограничивает лишь относительно небольшими перелетами. Однако, этого достаточно для совершения нескольких перелетов между планетой и высокой орбитой, или луной, к примеру. Из-за его достаточно «горячего» двигателя у него есть вспомогательные воздушно-реактивные двигатели для полетов в атмосфере вблизи населенных территорий.

Передняя часть
[1] Броня, Легкие сплавы (дСП 7)
[2] Ангар (вместимость 100 тонн)
[3-6] Грузовой отсек (вместимость 150 тонн каждый)
[core] Пункт управления (2 станции управления; С8 компьютеры, связь/сенсоры 8)
Центральная часть
[1] Броня, Легкие сплавы (дСП 7)
[2-6] Грузовой отсек (вместимость 150 тонн каждый)
Задняя часть
[1] Броня, Легкие сплавы (дСП 7)
[2] Термоядерный плазмотрон с высокой-тягой (3G ускорение, использует воду)
[3] Воздушно-реактивный двигатель (1G ускорение в атосфере)
[4-6] Топливный отсек (150 тонн воды предоставляющий 2.5 мвс дельта-v каждый)
[core] Топливный отсек (150 тонн ракетного топлива достаточного на 1 час работы)

Крылатый. Обычно экипаж состоит из пилота-капитана и навигатора.

ТУ	Название	дСЛ/ ЕЖ	Упр/ УС	ЗД	Движение	МВс	Нагрузка	МР	Езд	дСП	Дальн.	Стоимость
10^	*Буревестник*	100	-1/5	12	3G/7.5 мвс	3,000	1,450.2	+9	2ASV	7	0	$119.8M

Максимальная скорость в атмосфере 3,100 миль в час (+4 к Упр и +1 к УС в атмосфере).

Шаттл *Альфа* (ТУ11^)

Этот маленький, но многофункциональный, шаттл с нереактивными двигателями может быть как шлюпкой корабля, так и шаттлом. Дальность его полета ограничена лишь его жизнеобеспечением; теоретически, на субсветовой скорости он может совершать полеты к другим солнечным системам, что займет года, но его ресурса жизнеобеспечения хватит лишь на несколько дней. У него обтекаемый 3-тонный (МР+5) корпус длинной 45 футов.

Передняя часть
[1] Броня, Продвинутые металлические сплавы (дСП 3)
[2] Пункт управления (1 станция управления; С7 компьютеры, связь/сенсоры 5)
[3-5] Пассажирские места (6 мест)
[6] Ангар (вместимость 1 тонна)
Центральная часть
[1] Броня, Продвинутые металлические сплавы (дСП 3)
[2-6, core] Грузовой отсек (вместимость 1.5 тонн каждый)
Задняя часть
[1] Броня, Продвинутые металлические сплавы (дСП 3)
[2-3!] Горячий нереактивный двигатель (2G ускорения каждый)
[4-6] Грузовой отсек (вместимость 1.5 тонн каждый)
[core] Термоядерный реактор (2 Единицы энергии)

У корабля есть гравитационные компенсаторы.

Один или два члена экипажа (пилот-капитан и второй пилот) могут управлять этим кораблем.

ТУ	Название	дСЛ/ ЕЖ	Упр/ УС	ЗД	Движение	МВс	Нагрузка	МР	Езд	дСП	Дальн.	Стоимость
11^	Шаттл *Альфа*	20	0/4	12	4G/с	30	15.1	+5	2+6ASV	3/2	0	$743К

Максимальная скорость в атмосфере 5,000 миль в час (+4 к Упр и +1 к УС в атмосфере).

Курьерские корабли

Курьерскими называют космические корабли, которые используются для доставки важных сообщений или людей. В основном их используют коммерческие курьерские компании, работающие по графику грузоперевозок, но специализирующиеся на экспресс доставке товаров, взымая плату за скорость доставки. Крупные межзвездные корпорации и правительственные агентства также могут иметь свой приватный флот таких кораблей, которые используются в качестве персонального транспорта специалистов по улаживанию конфликтов или других агентов.

Курьерские корабли небольшие, а большую их часть занимают двигатели и топливо и, иногда, вооружение, что делает их менее экономными по сравнению с обычным транспортом. Некоторые вольные торговцы используют такие корабли (часто б/у или списанные государственные), но они проигрывают тем, кто использует более медленные, но дешевые корабли. Но опять же, они могут получать больше за премиальную, быструю доставку. Если доступны БЧС двигатели (но без БЧС связи), то такие корабли будут единственным способом межзвездной коммуникации. При любой государственной почтовой службе они будут связующим звеном межзвездного общества, перевозя как сообщения и другую информацию, так и посылки.

Учитывая их повсеместное использование, скорость и вооружение, курьеры идеально приспособлены к нелегальным и тайным операциям. Некоторые правительственные агентства используют их только для этих целей, прикрывая перевозками посылок тайные или другие операции. Однако, учитывая, что от курьеров *ожидают* перевозку важных, дорогих грузов или важных лиц, таможенные работники имеют повышенное внимание к таким кораблям. Так что правительственные агентства и крупные корпорации имеют соответствующие документы для быстрого прохождения через таможню, тогда как частные корабли будут попадать под дополнительное подозрение… Лучшим способом нелегального использования таких кораблей это работа в легитимном правительстве или корпорации.

Межпланетный курьерский корабль класса *Гермес* (ТУ11^)

Этот курьерский корабль с термоядерным двигателем предназначен для экспресс доставки жизненно важных посылок и персонала на межпланетные расстояния. Этот корабль не предназначен для приземления или старта с планет, но он очень быстрый и имеет много дельта-v. Корабельные ракетные пусковые установки могут быть заряжены боевым боеприпасом для самозащиты, но они в основном используются для запуска капсул на планеты с орбиты. У него не обтекаемый корпус массой 1,000 тонн (МР+8) и длинной около 150 футов.

Передняя часть
[1] Броня, Продвинутые металлические композиты (дСП 10)
[2] Жилые отсеки (5 кают, одноместный медотсек)
[3] Вторичная батарея (одна 24см ракетная установка; 45 тонн вместимости)
[4] Улучшенный массив сенсоров (связь/сенсоры 9)
[5-5] Грузовой отсек (вместимость 50 тонн каждый)
[core] Пункт управления (2 станции управления; С8 компьютеры, связь/сенсоры 7)
Центральная часть
[1-6] Топливный отсек (50 тонн водорода предоставляющий 72 мвс дельта-v каждый)
Задняя часть
[1] Броня, Легкие сплавы (дСП 7)
[2-4] Термоядерный ракетный двигатель (0.005G ускорения каждый)
[6] Ангар (вместимость 30 тонн)
[core] Инженерный отсек (одно рабочее место)

Имеет внешние радиаторы.

Обычно экипаж состоит из двух офицеров на мостике (пилот-капитан и навигатор/стрелок/связист), инженера в инженерном отсеке и, иногда, одного грузчика или охранника.

ТУ	Название	дСЛ/ ЕЖ	Упр/ УС	ЗД	Движение	МВс	Нагрузка	МР	Езд	дСП	Дальн.	Стоимость
10	Корабль класса *Гермес*	70	-3/5	13	0.02G/432 мвс	1,000	131	+8	10ASV	10/0/7	0	$49.2M

Межзвездный быстроходный корабль класса *Стрела* (ТУ11^)

Стреловидный небольшой корабль основой которого является супернаучные технологии, популярный среди элитных приватных компаний по экспресс доставке важных грузов. Жилые помещения находятся на одной палубе и состоят из пяти небольших кают и камбуза. Воздушные шлюзы находятся в заднем отсеке и на левом борту. *Стрела* имеет обтекаемый корпус массой 1,000 тонн (МР+8) длинной около 300 футов.

Передняя часть
[1] Броня, Продвинутые металлические композиты (дСП 15)
[2] Улучшенные массивы сенсоров (связь/сенсоры 10)
[3] Жилые отсеки (пять кают, 5 тонн вместимости, медотсек с автомедом)
[4!] Вторичная батарея (одна 30 МДж лазерная турель; 45 тонн вместимости)
[5-6] Грузовой отсек (вместимость 50 тонн каждый)
[core] Пункт управления (4 станции управления; С9 компьютеры, связь/сенсоры 8)
Центральная часть
[1] Броня, Продвинутые металлические композиты (дСП 15)
[2-5!] Межзвездный двигатель (БЧС-1 каждый)
[6] Легкое силовой поле (дСП 75)
Задняя часть
[1] Броня, Продвинутые металлические композиты (дСП 15)
[2-4!] Супер нереактивные двигатели (50G ускорения каждый)
[5-6!] Термоядерный реактор (2 Единицы Энергии каждый)

[core] Инженерный отсек (одно рабочее место)

У корабля имеется устройство искусственной гравитации и гравитационные компенсаторы.

Обычно экипаж состоит из четырех офицеров на мостике (пилот, второй пилот, навигатор, связист/стрелок) и одного инженера в инженерном отсеке.

ТУ	Название	дСЛ/ ЕЖ	Упр/ УС	ЗД	Движение	МВс	Нагрузка	МР	Езд	дСП	Дальн.	Стоимость
11^	Корабль класса *Стрела*	70	0/5	13	150G/с	1,000	150.8	+8	8ASV	15+75	4x	$101M

Максимальная скорость в атмосфере 31,000 миль в час.

Перевозчики и шлюпки

Космическое пространство высокотехнологического индустриального мира заполняет масса перевозчиков, лихтеров и космических шлюпов. Это корабли ограниченного радиуса полета для перевозки персонала или снаряжения между соседними космическими кораблями и станциями без особых затрат. Они также используются для коротких космических перелетов (например, от Земли до орбиты Луны), а еще их используют в качестве шлюпок.

Корабль вывода груза на орбиту (OTV) класса *Аврора* (ТУ8)

Уродливый, но функциональный ракетный корабль, предназначенный для перемещения между низкой и высокой орбитами. У него имеются манипуляторы для помощи в погрузке или разгрузке грузов. У него не обтекаемый корпус массой 30 тонн (МР+5) длинной, примерно, 50 футов

Передняя часть
[1] Броня, Сталь (дСП 1)
[2] Пункт управления (1 станция управления; С1 компьютеры, связь/сенсоры 2)
[3-6] Пассажирские места (8 мест)
Центральная часть
[1] Броня, Сталь (дСП 20)
[2-3] Роботизированная рука-манипулятор
[4-6, core] Грузовой отсек (вместимость 1.5 тонны каждый)
Задняя часть
[1] Броня, Сталь (дСП 20)
[2-3] Грузовой отсек (вместимость 1.5 тонны каждый)
[4] Химический ракетный двигатель (3G ускорение)
[5-6, core] Топливный отсек (1.5 тонн ракетного топлива предоставляющий 0.15 мвс дельта-v)

На борту находится только один пилот (он также управляет манипуляторами).

ТУ	Название	дСЛ/ ЕЖ	Упр/ УС	ЗД	Движение	МВс	Нагрузка	МР	Езд	дСП	Дальн.	Стоимость
8	OTV *Аврора*	20	0/4	12	3G/0.45 мвс	30	9.9	+5	1+8SV	1	0	$808K

Цислунный перевозчик *Коперник* (ТУ9)

Небольшой, но крепкий перевозчик с не обтекаемым корпусом массой 100 тонн (МР+6) и длинной 30 футов. Он использует ядерный ракетный двигатель для транспортировки смешанных грузов или пассажиров на относительно короткие расстояния, например, с высокой орбиты Земли до Луны или с Луны до станции в точке Лагранжа. Ему не достает дельта-v для отрыва с большой планеты, но он может приземлятся и стартовать с небольших космических тел.

Передняя часть
[1] Броня, Легкие сплавы (дСП 3)
[2-6] Пассажирские места (30 мест)

[core] Пункт управления (2 станции управления; С5 компьютеры, связь/сенсоры 4)
Центральная часть
[1] Броня, Легкие сплавы (дСП 3)
[2-5] Грузовой отсек (вместимость 5 тонн каждый)
[6] Топливный отсек (пять тонн водорода предоставляющий 0.45 мвс дельта-v)
Задняя часть
[1] Броня, Легкие сплавы (дСП 3)
[2] Ядерный ракетный двигатель (0.5G ускорение)
[3-6, core] Топливный отсек (пять тонн водорода предоставляющий 0.45 мвс дельта-v каждый)

Обычно экипаж состоит из двух офицеров на мостике (пилот-капитан и второй пилот). Некоторые коммерческие перевозчики также имеют бортпроводников (прошедший курс первой помощи), которые особенно полезены в случае если пассажиры не приспособлены к нулевой гравитации!

ТУ	Название	дСЛ/ ЕЖ	Упр/ УС	ЗД	Движение	МВс	Нагрузка	МР	Езд	дСП	Дальн.	Стоимость
9	Перевозчик *Коперник*	30	-1/4	12	0.5G/2.75 мвс	100	23.2	+6	2+30SV	3	0	$1.18M

Баржи

Баржи – наименее гламурные из всех коммерческих кораблей, но они могут быть наиболее эффективными. У них отсутствует маневровые двигатели, а в остальном являются автономными. В отличии от космических станций баржи не стоят на одном месте. Большинство барж – грузовые корабли, хотя некоторые могут перевозить пассажиров.

Баржи иногда буксируются космическими кораблями. Иначе, единственный выход – это запуск их тягачами (или другими методами, вроде гигантского вращающегося троса) по траектории в нужном направлении. После чего он дрейфует по космосу в течении дней или даже месяцев прежде чем будет подхвачен другим тягачом в конце пути. Это наиболее эффективный способ перемещения, но он возможен только в безопасных солнечных системах, с хорошо регулируемым трафиком для успешного подхвата тягачами.

100-тонная контейнерная баржа

Космическая баржа в виде коробки — это экономический вариант для транспортировки громоздкого груза между определенными местами. У него не обтекаемый корпус массой 100 тонн (МР+6) длинной 60 футов. Он имеет бронирование для защиты от небольших метеоров (так как он не может маневрировать). Интерьер баржи представляет из себя 85 тонный грузовой отсек. Загрузочные доки находятся с двух сторон, а также шлюз с левого борта. Загрузочный док и шлюзы имеют систему безопасности и защиту от несанкционированного доступа. Здесь негде хранить провизию для жилых отсеков, однако баржи с важным грузом могут иметь охранных роботов.

Передняя часть
[1] Броня, Сталь (дСП 2)
[2-6, core] Грузовой отсек (вместимость 5 тонн каждый)
Центральная часть
[1] Броня, Сталь (дСП 2)
[2-6] Грузовой отсек (вместимость 5 тонн каждый)
Задняя часть
[1] Броня, Сталь (дСП 2)
[2-6, core] Грузовой отсек (вместимость 5 тонн каждый)

ТУ	Название	дСЛ/ ЕЖ	Упр/ УС	ЗД	Движение	МВс	Нагрузка	МР	Езд	дСП	Дальн.	Стоимость
7	Контейнерная баржа	30	-	12	-	100	85	+6	0	2	0	$60K

30-тонный сбрасываемый контейнер

Это алюминиевый контейнер, запускаемый с высокой орбиты (с помощью ускорителя массы, троса и т.д.) по траектории аэродинамического торможения. Система мягкой посадки состоит из теплового щита и парашютов, позволяя контейнеру спускаться с безопасной скоростью. Он имеет не обтекаемый корпус массой 30 тонн (МР+5) длинной 40 футов.

Передняя часть
[1] Броня, Легкие сплавы (дСП 1)
[2-6, core] Грузовой отсек (вместимость 1.5 тонн каждый)
Центральная часть
[1] Броня, Легкие сплавы (дСП 1)
[2] Система мягкой посадки
[3-6] Грузовой отсек (вместимость 1.5 тонн каждый)
Задняя часть
[1] Броня, Легкие сплавы (дСП 1)
[2-6, core] Грузовой отсек (вместимость 1.5 тонн каждый)

ТУ	Название	дСЛ/ ЕЖ	Упр/ УС	ЗД	Движение	МВс	Нагрузка	МР	Езд	дСП	Дальн.	Стоимость
7	Десантный контейнер	20	-	12	-	30	24	+5	0	1	0	$95К

Тяжелая баржа

Это большая грузовая баржа, предназначенная для использования на больших кораблях вроде лихтеровоза (стр. 10). У него обтекаемый корпус массой 3,000 тонн (МР+9) длинной 100 футов.

Передняя часть
[1] Броня, Сталь (дСП 7)
[2-6, core] Грузовой отсек (вместимость 150 тонн каждый)
Центральная часть
[1] Броня, Сталь (дСП 7)
[2-6] Грузовой отсек (вместимость 10 тонн каждый)
Задняя часть
[1] Броня, Сталь (дСП 7)
[2-6, core] Грузовой отсек (вместимость 150 тонн каждый)

ТУ	Название	дСЛ/ ЕЖ	Упр/ УС	ЗД	Движение	МВс	Нагрузка	МР	Езд	дСП	Дальн.	Стоимость
7	Тяжелая баржа	100	-	12	-	3,000	2,550	+9	0	7	0	$1.8М

Пассажирская баржа

Космическая баржа размером с автобус предназначенная для перелетов в «местном пространстве», между станцией на высокой орбите и луной, например, или к станции в точке Лагранжа.

У него не обтекаемый корпус массой 30 тонн (МР+5) длинной 40 футов. Перелет на пассажирской барже по сравнению с пассажирскими кораблями дешевый. У него нет двигательной системы, но пункт управления позволяет стыковаться, используя систему ориентации корабля, а также возможности связи. Единственный член экипажа – бортпроводник.

Передняя часть
[1-2] Броня, Сталь (дСП 2)
[3-6, core] Пассажирские места (10 мест)
Центральная часть
[1-2] Броня, Сталь (дСП 2)
[3-6] Пассажирские места (8 мест)
[core] Пункт управления (1 станция управления; С4 компьютеры, связь/сенсоры 3)
Задняя часть
[1-2] Броня, Сталь (дСП 2)
[3-5] Пассажирские места (6 мест)
[6]Грузовой отсек (вместимость 5 тонн каждый)

ТУ	Название	дСЛ/ ЕЖ	Упр/ УС	ЗД	Движение	МВс	Нагрузка	МР	Езд	дСП	Дальн.	Стоимость
7	Транспортная баржа	20	-	12	-	30	3.7	+5	1+24SV	2	0	$216К

Глава 2. Финансы и траты

Покупка, регистрация и финансирование приватных и коммерческих космических кораблей, а также стоимость обслуживания – это серьезный бизнес.

Космопорты

Основа космической торговли предполагает перелет от одной станции к другой. В зависимости от технологий компании и местного ТУ, космические порты могут быть размещены на орбите, на поверхности или в двух местах сразу. Порты на поверхности обслуживают как шаттлы, так и большие корабли способные к приземлению и взлету с планеты. Орбитальные, или расположенные на крошечных лунах, астероидах или космических колониях, позволяют кораблям, которые не могут приземляться, стыковаться с ними и предоставляют шаттлы для связи с планетой. Некоторые порты также имеют звездные врата или прыжковые точки, если они необходимы для межзвездного перелета.

Размер космического порта и его возможности разделяются на 5 классов:

Класс 0 – нет обслуживания: Здесь нет ни орбитального порта, ни даже определенной посадочной зоны. Топливо недоступно. Приземляющийся корабль должен найти подходящую для этого местность. Если ТУ мира достаточно высок, это может быть аэропорт, асфальтированная дорога или парковка.

Класс 1 – аварийное обслуживание: Это не космопорт, это просто определенная зона посадки. Это может быть часть аэропорта, соляное море, кратер, размеченный буйками регион океана, небольшая орбитальная стыковочная станция или даже военная база. Она может быть полностью автоматизирована, или быть частью других структур (аэропорт, морской порт и т.п.). Тут могут отсутствовать возможность ремонта космических кораблей. Только несколько вариантов реактивной массы может быть доступно (вода, возможно водород или ракетное топливо). У такого класса есть возможность обслуживать корабли массой до 300 тонн (МР+7).

Класс 2 – пограничное обслуживание: Такой подразумевается в мирах где годовой объем космической торговли $2В или больше. Порты оптимизированы под межпланетные корабли и шаттлы. Для крупных кораблей доступен только аварийный ремонт. В продаже находится обычное ракетное топливо и другая реактивная масса, но дорогостоящие виды топлива для двигателей на антиматерии, гомогенном растворе солей ядерного топлива или импульсных двигатели недоступны. Здесь могут отсутствовать возможности для ремонта межзвездных двигателей. У такого класса есть возможность обслуживать корабли массой до 3,000 тонн (МР+9).

Класс 3 – местное обслуживание: Миры с годовым объемом торговли больше $50В требуют космопорты класса 3 или лучше. В этот класс входит базовый ремонт. Ремонт любых систем, которые по мнению Мастера редки, даже для стандартных кораблей, могут потребовать запчастей с другого мира, техников или даже особых заказов у местных заводов. У такого класса есть возможность обслуживать корабли массой до 10,000 тонн (МР+10).

Класс 4 – стандартное обслуживание: В мирах где годовой объем торговли больше $1Т требуется космопорт класса 4 или лучше. В него входят простые верфи для постройки и ремонта кораблей. У такого класса есть возможность обслуживать корабли массой до 30,000 тонн (МР+11).

Класс 5 – полное обслуживание: В мирах где годовой объем торговли больше $20Т требуется космопорт класса 5. Этот класс может имеет наиболее полные возможности для строительства и ремонта кораблей (ограничиваясь только ТУ мира). У таких космопортов есть место для стоянки для сотен или даже тысяч кораблей, с многочисленными ангарами, орбитальными шаттлами и все удобства, какие только можно вообразить, от профсоюзов до высокотехнологических тренировочных заведений. У такого класса есть возможность обслуживать корабли массой до 100,000 тонн (МР+12).

Фраза «есть возможность обслуживать» означает наличие соответствующих по размеру загрузочных доков, пассажирских и грузовых терминалов, топливных отсеков, запасных частей и тяжелого оборудования (краны, ремонтные роботы и т.п.) дабы покрыть необходимые работы на корабле определенного тоннажа. Более крупные корабли все еще могут размещаться, однако если хотя бы один корабль превысит уровень возможностей порта (или порт имеет Класс 0), все операции с грузами, ремонты будут занимать в десять раз больше времени. К тому же, если порт Класса 1 и выше, будет применять дополнительный налог на загрузку и разгрузку грузов или пассажиров ($10 за тонну груза или $100 за пассажира).

GURPS Space выделяет космопорты таких типов как военные, правоохранительные (Космический Патруль) и приватные, которые не используют данную классификацию космических портов – тут используются только коммерческие. Таким образом, **GURPS Spaceships** предполагает, что класс космопорта напрямую зависит от уровня торговли проходящего через него. В тех редких случаях, когда космопорт построен, но использует не полные свои возможности (например, огромная станция посреди ничего, нерентабельный проект), понизьте уровень порта на один или более шагов при котором его класс будет соответствовать объему грузоперевозок. Это уменьшение не влияет на качество самого космического порта.

Порт регистрации

Правительство может потребовать владельцев космических кораблей подтвердить свою лицензию и регистрацию. Космические корабли регистрируют в определенных портах Класса 3, 4 или 5, они называются "портом регистрации". Приписка к неизвестному порту или известная преступная деятельность привлечет нежелательное внимание от таможенных чиновников.

Космический корабль – суверенная территория государства или организации где корабль был зарегистрирован. Экипаж корабля должен подчинятся законам, уплачивать налоги государству где был зарегистрирован корабль, включая соблюдение СК и права на владение оружием. Однако детали могут отличаться в зависимости от государства или если используется «Удобный флаг» (см. ниже). Некоторые культуры предоставляют капитанам кораблей значительные юридические полномочия на их корабле.

Существует несколько типов регистрации корабля: национальная, «удобный флаг», нелегальная и двойная. Некоторые из типов необходимы для коммерческой деятельности на любом порту с СК1 или выше. Незарегистрированным кораблям запрещают брать грузы или пассажиров, а корабль может даже быть конфискован властями.

Национальная регистрация

Владельцы могут зарегистрировать торговый корабль в их собственном государстве. В некоторых обществах, это обязательно для всех типов судов, в других же необязательно.

Регистрация корабля может быть осуществлена на космический порт и государство («*Мы зарегистрированы в Порту Лоувела, Марсианское Содружество*»), определенный мир («*Мы зарегистрированы на Терра, Сол*») или на межпланетное государство («*Это корабль Галактической Федерации*»).

Национальная регистрация накладывает на владельца определённые налоги в зависимости от доходов, если таковые накладываются правительством, а также необходимость соблюдать законы. С другой стороны плата за национальную регистрацию, как правило, разумная, это связано с желанием правительства поддерживать торговлю. Типичная пошлина на регистрацию равна $0.5 за тонну или $1,000 (в зависимости от того, что выше) без каких-либо ежегодных взносов.

Регистрация предполагает соблюдение определенных правил и стандартов. Это может быть все, что решит Мастер, но для коммерческих кораблей обычно такие:

- Инспекция должна сертифицировать корабль как безопасный.
- Следование корпоративным, частным деловым и трудовым законам.
- Наем экипажа, который имеет специальную лицензию или сертификат, например, лицензия пилота. Мастер может предположить, что любой человек с соответствующими навыками и опытом имеет это, хотя чужестранцы, несовершеннолетние и преступники могут нуждаться в фальшивых документах!

- Судно должно быть оборудовано надежным аварийным снаряжением, например, скафандры, спасательные пузыри (***Ultra-Tech,*** стр. 77) для всех членов экипажа, а также должны быть в наличии медицинские принадлежности и комплекты выживания (рационы, укрытия и другое) если корабль может приземляться.

Также могут быть требования для конкретных разновидностей коммерческой активности. Например, для перевозок на дальние расстояния 10 и больше пассажиров необходимо иметь на борту корабля доктора.

Может быть значительно больше инструкций; Мастер может устанавливать любые законы, подходящие для компании. («Акт о Разнообразии Космонавтов требует, чтобы один офицер на любом торговом корабле Земной Федерации имел нечеловеческое происхождение: робот, разумное животное, гибрид или пришелец.»)

Если корабль встречается с Флотом или Космическим Патрулем собственного государства, то последние могут провести выборочную проверку соблюдения таких норм, с наложением штрафа если они не соблюдаются. Штраф должен быть равен по крайней мере размеру регистрационного взноса.

Национальная регистрация является первым требованием для субсидирования (стр. 35), а в тяжелые времена власти портов, флот и Патрули могут быть более подозрительными или вообще агрессивно настроенными по отношению к кораблям не имеющих регистрации собственного или союзного государства. Кроме того, учитывая, что корабли являются территорией государства, в котором они зарегистрированы, нарушение суверенитета агентами другими силами может быть расценено как акт войны. Международные договора могут закрепить право военных или полицейских останавливать, стыковаться и объявлять в розыск корабль подозревающийся в криминале (например, контрабанда или пиратство) или шпионаже. Но если торговый корабль зарегистрирован в более значительном государстве, то власти более мелких подчиненных государств будут действовать более осторожно. Например, если коррумпированный таможенник местной диктатуры знает о торговом корабле Земной Империи и задержка которого может вызвать дипломатический инцидент (что будет стоить ему карьеры), то вряд ли он будет использовать свою привычную тактику вымогательства. С другой стороны, если разразится конфликт, корабли, зарегистрированные в враждебном государстве, могут быть конфискованы если те попадутся на «неправильной стороне» (такое возможно, когда мир внезапно сменяется войной) или могу быть атакованы каперами или рейдерами.

Удобный флаг

Во многих космических обществах может быть вполне распространённым регистрация кораблей в небольших, нейтральных государствах, которые находятся на хорошем счету у большинства основных сил. В обмен на более высокие начальные взносы они предлагают освобождение от налогов, а также отсутствие или малое количество правил. Это также позволит торговым корабля путешествовать между враждующими или соперничающими странами, хотя нейтралитет не защищает корабль во время войны! Основное преимущество удобного флага – отсутствие налога на прибыль.

Типичный набор требований для получения «удобного флага» или смены регистрации:

1. Предоставить документы, удостоверяющие личность, которые позволят совершить базовые проверки личности. Отсутствие непогашенной судимости в *государстве где требуется регистрация* или отсутствие требований экстрадиции в любых других государствах.
2. Предоставить доказательство покупки корабля или права собственности (например, действующие торговые документы).
3. Предоставить технический сертификат, указывающий тоннаж корабля и его состояние. Если такой документ отсутствует, то корабль проверяют в доках государства где происходит регистрация. Обычно стоимость проверки составит $0.1 за тонну массы корабля; проверка длится 1d дней. Как вариант, если совершается перенос регистрации – новый порт может принять соответствующие сертификаты от уважаемого чужого порта. Это убирает необходимость в стыковки до регистрации и, следовательно, уменьшает расходы владельцев кораблей.
4. Уплатить регистрационную пошлину в размере $2 за тонну или $1,000, смотря что больше, плюс 10% от этой суммы ежегодно. Также может быть «скидка для корпоративного флота» -50% на начальную регистрацию (но не на ежегодные взносы) при регистрации корабля массой 100,000 тонн и больше.

5. Согласится с любыми минимальными требования (базовое требование безопасности может быть таким «наличие скафандра или спасательного шара для всего экипажа и пассажиров»).

Сомнительные регистрации

Некоторые порты имеют сомнительную репутацию, или могут считаться рассадниками подлецов и злодеев. Такие порты имеют минимальные регистрационные взносы, несколько или вообще отсутствие технических требований или требований подтверждения права собственности и имеют фиксированную плату (например, $100,000 без ежегодных взносов). Однако местные власти, скорей всего, могут знать о сомнительных портах, поэтому корабли с регистрацией на них могут быть обмануты таможенниками или стать первыми подозреваемыми в пиратстве или контрабанде и т.д. Чтобы отразить это в игре, капитан должен взять негативную Репутацию (уровень зависит от порта регистрации, а частота узнавания от его дурной славы).

Двойная регистрация

Государства могут иметь соглашения, согласно которым позволяется иметь две или больше регистраций или удобных флагов. Это полезно для кораблей с торговыми путями, пересекающими межзвездные границы, дабы уменьшить таможенные неувязки и иметь официальную защиту. Проще говоря, корабль уплачивает двойные налоги, регистрационные взносы и также имеет больше бумажной работы (только если договор не указывает другое), но это позволит свободно действовать в национальных границах. Конечно же в случае войны между государствами из соглашения корабли с такой регистрацией будут подозреваемыми у всех сторон. А в случае их поимки, капитану и экипажу придется выбирать сторону.

Корабли и экипажи

В большинстве компаний у ИП может возникнуть потребность в покупке корабля и экипажа для него.

Покупка космического корабля

Коммерческие космические корабли стандартного дизайна можно заказать у кораблестроителей или купить в доках космических портов Класса 4 или 5. Покупка корабля напрямую, вероятно, будет слишком сильным ударом по бюджету даже для Жутко богатого персонажа. Однако несколько ИП Мультимиллионеров могут совместить их средства для такой покупки или уплаты первоначального взноса. См. *Финансирование* (стр. 35) для ознакомления с банковскими кредитами и *Богатство* (ниже) чтобы понять какие есть варианты у авантюристов с достаточным стартовым богатством для покупки корабля.

Богатство

B25

Богатство на уровне Жутко богатый или Мультимиллионер – это наиболее эффективный способ получения достаточных средств для покупки коммерческого корабля. Как вариант можно использовать – Личные вещи или обмен очков на деньги, хотя это не очень эффективная трата очков при для более чем десятикратного среднего стартового богатства. Однако, это легкий путь получения дополнительного капитала! Мастер может ограничит доступные уровни Мультимиллионера для компании. Вот некоторые рекомендации:

Жутко богатый: того может быть достаточно для уплаты первоначального взноса для покупки странствующего грузового корабля тоннажем от 300 до 1,000 тонн или другого небольшого корабля в кредит.

Мультимиллионер 1: достаточно для покупки странствующего грузового корабля без дополнительной помощи или для первого взноса для покупки небольшого грузового корабля или пассажирского лайнера.

Мультимиллионер 2: достаточно для покупки большого грузового корабля или пассажирского лайнера.

Мультимиллионер 3: этого будет достаточно для скупки целой линейки кораблей.

Мультимиллионер 4: этого будет достаточно для владения целой межпланетной или межзвездной корпорацией, совершающей крупные сделки.

Более одного уровня Мультимиллионера для одного ИП может быть неподходящим для типичной кампании межзвёздных торговцев!

Игроки могут захотеть корабль без того чтобы их персонаж был *богатым*. Долги (B26) могут уменьшить полезность Богатства. Мастер, который хочет большей гибкости в получении достаточного стартового богатства для покупки корабля, может использовать следующее.

Частичные уровни Богатства

Каждый уровень Мультимиллионера [25/уровень] увеличивает стартовое богатств в десять раз от стократного увеличения у Жутко богатого. Мастер может разрешить ИП приобретать *промежуточные уровни*. Эффекты и стоимость указаны ниже:

Уровень	Модификатор Богатства	Стоимость
0.2	×2	5 очков
0.4	×4	10 очков
0.6	×6	15 очков
0.8	×8	20 очков

Например, Мультимиллионер 2.8 [70] даст 10×10×8=800 кратное увеличение богатства по отношению к Жутко богатому.

Новое особое улучшение

Активы (Signature Assets): Один или более дорогостоящих предметов (MP+2 или больше, вроде техники или собственности) которые вы можете купить вашими начальными деньгами с теми же характеристиками, что и у Личных вещей (B85). Вы должны потрать часть вашего стартового богатства на актив прежде чем начнется игра. Это улучшение имеет уровни: от +1% за 5% от вашего стартового богатства для такой покупки до +20% за 100%. Вы не можете это совместить с Условным владением.

Новое особое ограничение

Условное владение (*Conditional Ownership):* До начала игры вы должны потрать часть вашего стартового богатства на приобретение вещей (снаряжение, недвижимость и т.д.) которые вы не можете продать – или по крайней мерее не более чем за 20% стоимости. Это представляет из себя украденные вещи, фамильные ценности, предметы, отданные в пользование другим и тому подобное. Это ограничение имеет уровни от -1% за 5% от стартового богатства на приобретение таких вещей, до -20% за 100%. Вы не можете совместить это с Активами.

[Прим. Переводчика: это может быть сложным для восприятия – я так понял, что имеется ввиду, что ты получаешь 5% (на 1м уровне) от стартового богатства на покупку вещей, увеличивая/уменьшая стоимость Богатства на 1%]

Финансирование

Можно купить коммерческий корабль с помощью банковского кредита или других кредиторов.

Процент договорной и зависит от местной экономики; видимого богатства, честности и важности покупателя; спроса и жадности продавца; умения вести торги покупателя. Обычно необходим первичный взнос, который составляет 10-20% от суммы (уплачиваемый напрямую продавцу). Если космический корабль новый – то половина от этого платежа производится при заказе (без возвратов, конечно же), а остальная при получении корабля. Время доставки только что построенного корабля занимает MP-4 месяцев; например, MP+8 корабль будет доставлен через четыре месяца.

Процентная ставка на кредит обычно колеблется от 8% до 16%. Если Мастер склонен к реализму, он может также разработать действующие таблицы амортизации. Быстрый и грязный расчет: при 8% сложных процентов, уплачивайте каждый месяц по 1% от суммы кредита каждый месяц в течении 12 лет. При 12%, уплачивайте 1.5% от суммы кредита каждый месяц в течении 9 лет. При 16%

- 2% каждый месяц в течении 6 лет. Эти платежи включат основную сумму и проценты; в конце этого периода корабль считается выплаченным.

Например: космический корабль стоит $33М. Первичный платеж составит $3М; остается выплатить $30М при ставке 8%, при этом ежемесячный платеж составит 1% ($300,000) каждый месяц. Кредит будет выплачен в течении 12 лет.

Для получения кредита у банка корабль должен будет получить соответствующую регистрацию (см. *Порт регистрации,* стр. 32-34); это часть кредитного договора. Уважаемые банки могут не предоставить кредит на корабли имеющие двойную регистрацию или удобный флаг, а такие порты имеют собственных кредиторов, часто связанных с криминальными организациями, которые беспощадно следят за тем, чтобы платежи производились вовремя (они также могут потребовать и другие услуги).

Уважаемый банк также будет требовать от владельца застраховать корабль (*Страховка,* стр. 32-33), кроме того могут применяться и другие ограничения для защиты своих инвестиций.

Банковский кредит на модернизацию

Банки также могут предоставить средства на модернизацию корабля, при условии, что для этого есть веские причины, повышающие рентабельность корабля. Хороший бросок реакции банковского сотрудника может быть необходим для получения такого кредита! Установка дополнительного бронирования, силовых полей или вооружения сложно оправдать, если только существует риск пиратства или войны; так как в этом случае они будут заинтересованы в защите своих инвестиций.

Государственные субсидии

Государство может субсидировать банковские займы с целью увеличить размер торгового флота и дополнительных сил на случай войны. Только межпланетные государства и независимые миры достаточно богатые для поддержки космических портов Класса 4 или 5 могут предоставлять такого рода субсидии. Обычно это представляет из себя уменьшение трат на банковский кредит вдвое! Однако, есть пара требований:

1. Во-первых, для того чтобы государство предоставило субсидии *необходима* национальная регистрация (стр. 32). Это делает корабль торговца частью территории этого государства, соблюдаются законы и уплачиваются налоги.
2. Корабль станет часть национального резервного или вспомогательного флота, а капитан и экипаж корабля призываются на военную службу в случае войны (см. стр. 33) или другого крупного кризиса (например, массовая эвакуация системы где зарождается суперновая). Отказ от службы будет считается серьезным уголовным преступлением.

Также могут быть и другие требования, например, раз в год посещать определенную космическую станцию в пределах национальных границ для выполнения бесплатной грузовой перевозки минимального тоннажа, обещания следовать определенному маршруту (даже для странствующих торговцев) для обеспечения дальних колоний и т.п.

Некоторые государства субсидируют покупку кораблей только определенного дизайна, чтобы обеспечить выполнение флотских определенных обязанностей; например, корабли с ангарами или оружейными батареями для работы в качестве корабля-носителя или огневой поддержки соответственно. Однако, большинство будет использовать и невооруженные корабли, например, в качестве транспорта.

Дешевые и старые корабли

Могут быть доступны корабли низкого качества, по той или иной причине. Такие корабли имеют значительно меньшую стоимость, однако это уравнивается увеличенными требованиями в обслуживании. Таким образом общие эксплуатационные расходы, включая кредит, должны быть примерно одинаковыми независимо от первоначального состояния корабля.

Эти правила предполагают, что основная часть затрат, при использовании космических кораблей, это начальные вложения. Однако в космических операх часто случается так, что герои имеют

свой корабль без каких-либо кредитов (например, корабль украден или есть некие хитроумные документы). Так что они страдают только от различных расходов, в том числе на обслуживание корабля. Для группы авантюристов есть два преимущества в покупке дешевого корабля:

1. Большинство эксплуатационных расходов применяются только когда корабль действительно используется. Таким образом торговец может проводить на планете недели без значительных финансовых потерь.
2. Поломки – это отличные зацепки для сюжета. Это может поддерживать у ИП жажду денег без принуждения отказываться от корабля или же вынудить их отсидеться на планете в течении недели или двух в ожидании запчастей.

Старые корабли могут быть *дешевыми* или *очень дешевыми*. Стоимость дешевого корабля уменьшается вдвое, но требования в обслуживании возрастают до 1% от стоимости в месяц, а также из базовое ЗД уменьшается на -2. Очень дешевые корабли имеют 1/5 стоимости, но требования в обслуживании возрастают еще больше – до 1% от стоимости *в неделю*, а их базовое ЗД уменьшается на -4. Обслуживание корабля не требуется если он не используется в течении этого периода (месяца или недели).

Получение корабля без его покупки

Крупной целью для ИП может быть получение, или сохранение, своего собственного корабль. А так как не все команды имеют миллионеров, тут указаны некоторые возможные альтернативы:

- ИП являются экипажем на торговом корабля или яхте, которая находится в собственности НИПа. Например, они могут быть доверенными наставниками у молодого, дерзкого наследника семейного бизнеса, который лишь номинально капитан корабля или офицерами для «владельца на борту», у которого слишком мало опыта в реальных ситуациях. Они могут даже быть голосом разума для таких капитанов, особенно если они отвечают за его сохранность перед командованием или членами семьи.
- Они могут быть наняты в качестве капитана и офицеров корпорацией (например, курьерской компанией) с предоставлением корабля. Большинство приключений будет ограниченно целями компании (стремление к прибыли), но ИП все же имеют некоторую свободу в действиях. Как вариант, они могут быть относительно неопытным экипажем: даже если они не контролируют корабль, они могут учувствовать в приключениях на борту или космических станциях. В качестве службы безопасности на борту огромного круизного лайнера, они могут быть ответственны за расследование убийства, сдерживание бунта или болезни, расследование нелегальных действий среди экипажа (например, наркотрафик или контрабанда), поиск пропавших пассажиров и т.д.
- Они могут быть на военной или другой государственной службе, которая может предоставить корабль. Чтобы объединить это с торговыми кампаниями, они могут быть агентами разведки, которые используют торговый корабль в качестве прикрытия для разведывательной деятельности на территории чужого государства или спорной территории, или для перевозки особых грузов. Возможно только капитан будет знать о их настоящей миссии!
- Они могут взяться за опасную работу, где корабль является оплатой. Это может быть неофициальное задание от разведывательных агентств или военных, частной фирмы или даже преступной группировки. Это также может быть НИП нуждающийся в услуге: «Спаси моего сына из имперской тюрьмы и этот корабль твой!».
- Они могут быть членами пиратского флота или другой преступной группировки, которая способна предоставить корабль и дает определённую степень свободы. Они должны будут отдавать этой организации большую часть доходов и, возможно быть обязанными главарю, выполняя особые поручения или другие услуги время от времени.
- Они могут быть достаточно удачливыми исследователями и найти дрейфующий в космосе или покинутый на планете корабль, который станет их по праву находки. Лучше всего это сделать в виде приключения. Первая часть будет состоять в поиске корабля, вторая в его исследовании и доставки в целости и сохранности для регистрации (а также, возможно поиска денег для его ремонта).
- Они могут украсть корабль. Это может быть корабль, который они купили, но не могут выплатить его стоимость или тот, что был арендован или тот, что был захвачен ими. (Это нужно

отыграть). В межпланетном сеттинге, или даже межзвездном, где присутствует БЧС связь воры маловероятно смогут уйти достаточно далеко, чтобы их не поймали. Некоторые компании и учреждения, предоставляющие аренду корабля, принимают меры предосторожности. Двигатели (или даже системы жизнеобеспечения) могут быть удаленно отключены после определённого времени. Если компьютер разумный, он может стать серьезным противником (или смертоносным союзником, если его можно перепрограммировать).

- Они могут не нуждаться в постоянном корабле, торгуя или работая во время перелета (см. *Работа во время полета*, стр. 45). Они также могут арендовать корабль; некоторые крупные космические порты имеют корабли для аренды. Конечно же, любой арендованный корабль должен быть возвращен со временем или же будут проблемы (финансовые или хуже).

Комплектация корабля личным составом: типы экипажей

Корабль — это не просто железка; ему нужен экипаж. Обычно у корабля есть капитан («мастер» или «командующий офицер»), а второй член экипажа, если есть, это старший или первый офицер. Если есть больше людей, 10% должны быть старшим командным составом; а остальные младшим командным составом и рядовыми. Это соотносится с Торговым званием следующим образом:

Корабли тоннажем 10,000+ тонн: капитан имеет Звание 3, его заместитель Звание 2, другие офицеры и старшие рядовые члены экипажа имеют Звание 1, обычные члены экипажа – Звание 0.

Корабли тоннажем 300+ тонн: капитан имеет Звание 2, его заместитель Звание 1, другие члены экипажа – Звание 0.

Небольшие корабли: командующий офицер имеет Звание 1, а остальные Звание 0.

Определенные требования к экипажу указаны в **GURPS Spaceships,** но как важны умения экипажа, также важно и их отношение к владельцу корабля. Есть несколько типов экипажей: наемный, семейный и т.д. Некоторые корабли имеют более одного типа экипажей. Например, независимый странствующий грузовой корабль может иметь двух партнеров, что занимают должности капитана и главного инженера, но все остальные – это наемный экипаж.

Наемный экипаж

Наемный экипаж будет получать обычную зарплату от владельца корабля (см. *Зарплата экипажу,* стр. 29-30). На некоторых кораблях можно получать надбавки или авансы. Используйте правила по поиску наемников (B517) для подбора новых членов экипажа. В некоторых сеттингах экипаж космического корабля или даже определенные категории (стюарды, пилоты и т.д.) могут организовываться в гильдии или союзы, которые имеют определенные требования, взносы, минимальный уровень платы и т.п. Те же кто захочет нанимать экипаж в обход таких организаций может столкнуться с забастовками или санкциями… это особенно сильно заметно если такие союзы имеют влияние на персонал космопорта, что приведет к сбоям в погрузочных работах или заправке из-за страйка портовых рабочих.

Они также могут быть временными работниками нанятыми другими корпорациями. Например, пассажирские лайнеры могут иметь контракт с третьей стороной для уборки, готовки или развлечений (в отличии от экипажа корабля и технического персонала). Многие транспортные линии на Земле в 21м веке нанимают дешевую рабочую силу из менее развитых стран; футуристический эквивалент может быть – наем пришельцев, андроидов или колонистов

Партнеры

Экипаж – это деловые партнеры, работающие за долю в деле или зарплату, или и то и другое. Есть разные уровни партнерства. Самый простой, это когда они вместе владеют кораблем и разделяют прибыль и расходы между собой. Партнеры могут владеть лишь «долей корабля», то есть они владеют определенным процентом корабля, что влияет и на доход, который они могут получить. Прибыль, в любом случае, делится на месячной или годовой основе после вычета всех расходов. Более сложный механизм может представлять из себя группой партнеров, которые владеют кораблем (или несколькими); в этом случае члены соглашения также получают зарплату.

Семья

Некоторые коммерческие корабли являются частью семейного бизнеса с соответствующим экипажем. Новые члены экипажа рождаются и учатся на корабле в течении детства или присоединяются к нему посредством брака или усыновления (иногда могут быть специальные ритуалы). Корабль также может быть также семейным домом с проживающими на нем детьми и стариками. Большие корабли могут использоваться целыми кланами, где каждый член экипажа может иметь десятки или сотни родственников.

Если семейные корабли являются типичными, они могут формировать собственную культуру, возможно, вдохновленной цыганскими караванами с сложными социальными правилами смешанных браков, наследования и корабельной иерархией и даже иметь собственный язык.

Члены семьи получают большую зарплату (обычно на 20% или больше от обычной), но также являются партнерами, старшие члены семьи имеют место в совете.

Невольный, контрактный или рабский экипаж

Каперы, контрабандисты и иногда даже законные суда могут иметь невольный экипаж, вроде пленников, разумных животных или рабов. Они занимают должности где опасность для корабля от бунта будет минимальной (например, грузчики или сексуальные рабы), но могут быть и более серьезные должности, если лояльность гарантируется страхом, долгой службой, промывкой мозгов, управляющими имплантами, заложниками или общей виной за корабельные преступления.

Даже такие методы не исключают риск саботажа или бунта на корабле, так что невольный экипаж имеет доступ лишь к некоторым секциям корабля, соблюдается брутальная дисциплина или за ними ведется тотальная слежка. Важные отсеки (мостик, вооружение, инженерные и т.д.) могут иметь функцию «блокировки», которая требует ключа или проверки личности для доступа. Чтобы определить лояльность для подобного экипажа см. *Рабы* (B.518).

Работа в полете

Опытные пассажиры могут добровольно работать на корабле вместо оплаты перелета или вместо платы за проживания на борту. Это обычно для странствующего грузового корабля и некоторых круизных кораблей; корпоративные лайнеры могут иметь определенные ограничения (см. *Работа за проезд*, стр. 45).

Роботы, киборги и компьютерные программы

Членами экипажа также могут быть роботы, кибернетические мозги, встроенные в корабль или же разумные компьютерные программы. Такие вещи могут являться собственностью, наемным или временным экипажем, или даже частью семьи в зависимости от статуса владельца и общественного мнения по отношению к искусственному интеллекту и кибернетическим организмам. Если одна компьютерная программа или кибернетический мозг управляют кораблем, можно считать, что корабль является его телом и документы те же, что и для корабля.

Расходы

Эти записи «красными чернилами» дают бессонные ночи независимым капитанам и бухгалтерам.

Банковские платежи

Кредитные платежи (см. *Финансирование*, стр. 37) могут быть наибольшей статьей расходов у владельцев коммерческих кораблей. Неплательщики рискуют быть арестованными правоохранительными органами, а также целями для охотников за головами. Неудачливые торговцы, которые не могут платить по счетам, могут быть принуждены к поиску денег не стороне. Это включает в себя уменьшение расходов на обслуживание, урезание заплат экипажу (что может привести к тому, что экипаж уйдет или даже устроит мятеж), долги экипажу, вовлечение в рискованные сделки или нелегальные дела, вроде контрабанды или пиратства.

Если выплаты задерживаются банк может, легально, принудить к реорганизации бизнеса. Банк даже может попробовать отобрать корабль. Кредиторы также могут использовать более прямые

средства: скрытые программы в бортовом компьютере или даже скрытые *бомбы*, в случае нелегальных кабальных кредиторов.

Как же гордые владельцы кораблей могут заработать деньги для совершения таких платежей? Тут начинается самое интересное! Если с деньгами туго, отчаянные владельцы кораблей могут решить остаться на верной стороне закона и попытаться найти богатого спонсора, возможно предложив долю владения кораблем. Может быть *довольно интересно*, если спонсор окажется преступником, агентом разведки или же богатым чудаком.

Зарплата экипажа

Наемный экипаж наверняка захочет оплаты; некоторые виды партнерства и семейный экипаж также требуют зарплаты или другой оплаты труда. Владелец или капитан могут делать броски реакции при задержках зарплаты. В случае успеха увеличивается время для выплат, в обратном случае экипаж может решить уйти или даже устроить мятеж. К броску реакции можно добавлять бонус от неденежных льгот, вроде хороших кают, продолжительных отпусков или процента с продаж; если же ничего из этого не работает можно предложить долю во владении кораблем. Неудачливый капитан не платящий экипажу зарплаты может покинуть корабль, оставив его на управление экипажу.

Зарплаты на коммерческих кораблях могут сильно разнится, так как различные корабли имеют разные требования, а члены экипажа могут иметь сразу несколько работ одновременно. На странствующих кораблях капитан часто является и владельцем, так что он может взять столько денег от доходов сколько ему нужно, вместо какой-то фиксированной зарплаты.

Таблица зарплат экипажа

Должность	*ТУ7*	*ТУ8*	*ТУ9*	*ТУ10*	*ТУ11*	*ТУ12*
Торговое звание 3	$21К	$26К	$36К	$56К	$81К	$106К
Торговое звание 2	$10.5К	$13К	$18К	$28К	$40.5К	$53К
Торговое звание 1	$4.2К	$5.2К	$7.2К	$11.2К	$16.2К	$21.2К
Торговое звание 0	$2.1К	$2.6К	$3.6К	$5.6К	$8.1К	$10.6К

Таблица выше приводит простую схему месячных зарплат на основе Торгового звания. Могут быть более детальные градации, зависящие от работы и уровней умений, однако после страхования здоровья, взносов и пенсионных пособий уровни зарплат выравниваются обратно.

Для смешанного зарплата-доля (см. *Партнеры*, стр. 41) процент доли корабля – это процент уменьшения зарплаты. Например, член торговой семьи владеет 1/6 корабля, поэтому он получает только 5/6 от указанной в таблице зарплаты, но и 1/6 от прибыли.

Выгоды экипажа

В дополнение к зарплате, владельцы кораблей должны предоставить, как минимум, помещение где экипаж будет жить, а также место где они смогли бы получить медицинскую помощь. Для экипажа также должны быть увольнительные во время пребывания в космопорту (хотя бы два часа за день пребывания), но это время может быть уменьшено за дисциплинарные проступки.

Профсоюзные взносы

Члены экипажа, состоящие в профсоюзах, должны уплачивать около 2% из их зарплаты в пользу профсоюза, а также участвовать в различных акциях (например, митинг). В обмен они получают следующие преимущества: пенсии, декретные отпуска, больничные, доступ к арбитражным судам, а также шанс повлиять на профсоюзную политику, если захотят. Профсоюзы также могут столкнуться с действиями штрейкбрехеров (возможно, включающие насилие) и стать в итоге банкротами или лишится своих прав…

Топливо и провизия

Данные траты необходимы для того, чтобы корабль летал. Они детально описываются в **GURPS Spaceships** (стр. 56-58).

Амуниция: Необходима для пусковых установок и пушек. Законы могут позволить торговым кораблям иметь вооружение на время войны, но скорей всего будут жестко контролироваться или будут ограниченны доступные типы вооружения и боеприпасов. Торговцы могут решить закупать меньше максимального количества боезапаса, для экономии денег – возможно одну-две ракеты или несколько десятков снарядов.

Топливо для источника питания: Необходимо платить за перезарядку источников питания, для их работы. Это может быть довольно дорого, но для реакторов это нужно делать редко, так что владельцы кораблей не сильно заморачиваются; для химических источников питания – это обычные расходы. Заметьте, что старые корабли будут иметь лишь часть ресурса источника питания и должны быть перезаряжены раньше.

Провизия: Необходима для кораблей без полного жизнеобеспечения или эквивалента (фермы, например). На 500 человеко-дней это будет $1,000, а вес составит 1 тонну. Деликатесы (подходящие для первого класса или люкс) имеют десятикратную стоимость. Корабельные репликаторы или нанофабрики могут создавать еду из отходов или другой материи.

Реактивная масса: Необходима для кораблей, имеющих топливные отсек и реактивные двигатели. Космические корабли с химическими переработчиками могут избежать этих расходов, если время необходимое на добычу и переработку топлива приемлемо.

Ремонт: Необходим в случае повреждений.

Топливо для межзвездного двигателя: Необходимо если используются межзвездные двигатели.

Обслуживание корабля

Предполагается, что экипаж производит общее техническое обслуживание корабля. Однако, дешевые и очень дешевые корабли постоянно ломаются, что ведет к дополнительным месячным или недельным тратам; см. *Дешевые и старые корабли* (стр. 39)

Портовые налоги

Космопорты могут взымать различные сбор за обслуживание, чтобы окупить расходы и получить прибыль. Порты Класса 0 не взымают платы. Во всех остальных случаях следуйте указаниям ниже.

Стыковка и место для стоянки

Это основной платеж за стыковку с космопортом. Сюда входит подключение к сети, питанию и жизнеобеспечению станции, а также размещение корабля. Стандартный платеж составит $2 за тонну в первую неделю и $0.2 за тонну за каждый день свыше. Это стоимость не зависит от конкретного размещения корабля – в ангарах или снаружи, так как негабаритные корабли снаружи будут мешать движению и различным работам.

Транспортные взносы

Если есть орбитальная станция, то маловероятно будет необходимость спуска корабля с грузом на планету; если есть такая необходимость, то для полета на планету используются меньшие корабли, вроде шаттлов или можно заплатить за услуги перевозки. Если вы планируете доставить груз или пассажиров на планету, но у вас нет собственного малого корабля, то нужно платить за услуги регулярных перевозок (см. третью главу).

Таможенные пошлины

Таможенные пошлины уплачиваются иностранцами, которые хотят провезти товары на планету или станцию. Экипаж торгового судна не должен платить таможенные пошлины за *грузоперевозки* (товары, которые перевозятся за плату), но должен платить за собственный груз – любые товары которые перепродаются с целью получения прибыли. Однако, корабль все еще может быть задержан пока груз не будет осмотрен.

Делай это по-быстрому
Некоторые Мастера могут решить, что данные правила слишком сложны. В таком случае есть два пути. 1. Отслеживать только банковские платежи, страховки, зарплаты и стоимость топлива игнорируя все остальное. 2. Игнорировать *вообще все*. Предполагая, что для использования корабля нужно платить 1.5% от его стоимости в месяц если корабль куплен с помощью банка или 0.5% если корабль куплен за полную стоимость. Если не уплачивать эту сумму, то все начинает идти очень плохо, от отсутствия свежей еды на кухне до мятежа экипажа.

Таможенные пошлины не уплачиваются если источник товара находится в том же политическом образовании, что и место доставки, или в случае если существуют соглашения свободной торговли (по решению Мастера). Размер пошлины зависит от Степени Контроля: типичный СК*(1d-1)%. Например при СК 4 размер пошлины будет составлять (4d-4)%. Пошлина может быть одинакова для всех типов иностранных товаров или же на некоторые специфические товары (роскошь, сельскохозяйственные продукты, ткани и т.д.) могут иметь другие правила в зависимости от мира, экономической политики и любой другой причине, которую Мастер посчитает нужной. Подходящее Знание Местности или бросок Исследования (или местные Контакты) могут дать ответ на то, какие правила ввоза товаров. Членство в некоем координационном обществе, вроде Торговой лиги (описанной в **GURPS Space**) также может помочь в получении такой информации.

В мирах с СК 1 и выше, время проверок на таможне составит как минимум СК часов за каждый груз, плюс одна минута за пассажира или сходящего с борта члена экипажа. Разделите это значение на квадрат класса порта (большие порты имеют больше инспекторов, но также и больше поток). Умножьте это число на 1d если порт регистрации находится в другом государстве. Также удвойте время за каждое выполненное условие: идет война; если космопорт находится в недружественном кораблю государстве; корабль имеет регистрацию в месте с сомнительной репутацией.

Законность

Личные космические корабли могут стоить миллионы или даже *миллиарды* долларов. Авария на корабле может легко уничтожить станцию за триллионы долларов, опустошить город…или даже целую планету. Так что нет ничего удивительного в том, что правозащитники и государство желают повлиять на это.

Бюрократия

Использование космических кораблей регулируется местными законами, а также законами порта регистрации. От капитанов ожидается следование определенным процедурам, вроде регистрации плана полета (сообщить куда собирается лететь корабль), ведение корабельного лога, а также вести детальный финансовый отчет.

Бухгалтера и менеджеры транспортных компаний регулярно проверяют журналы капитанов, так что небрежные записи могут стать причиной понижения или увольнения. Независимые капитаны не имеют штрафов за небрежное ведение журналов… по крайней мере пока на корабль не попадут инспектора Патруля или таможни, что может привести к проблемам с налоговой или страховой компанией. Таким образом, плохое ведение журналов повлечет за собой штраф -3 на реакцию от инспекторов или агентов страховой службы и может привести к тому, что вам откажут в страховых выплатах!

Отправка некорректного полетного плана (или отклонение от маршрута) это более серьезное дело, так как власти и Патруль могут предположить, что корабль вовлечен в нелегальную деятельность. Обычный штраф за такое - $1d за тонну корабля. Плохой бросок реакции, особенно если в регионе водятся пираты или идет война, может привести к тому, что власти совершат попытку арестовать экипаж.

Корпоративные налоги

Если ваш порт регистрации не является удобным флагом без налогов, то на вас может налагаться ежегодный подоходный налог. Для обычных торговцев он будет равен 10% от декларированных доходов после всех расходов. Это число включает в себя уплату гонораров бухгалтерам и использования различных налоговых льгот. Торговцы использующие государственные субсидии обычно платят меньше – 5%, что отражает наличие дополнительных налоговых льгот, направленных на субсидирование торговли.

Можно подойти к бухгалтерскому учету с умом, используя все возможные варианты уменьшения ставки, для этого сделайте бросок умения Бухгалтерский учет. Успех уменьшает налог на 1% за каждую степень успеха (до минимума 0%). Провал будет означать обычную ставку. Критический провал будет означать, что была совершена ошибка, приводящая к аудиту на протяжении 2d месяцев, в течении которого вы выплачиваете полный налог плюс (1d)% штрафа.

ИП могут попробовать подделать налоговую ведомость. Это потребует успешного броска умения Бухгалтерский учет с -1 за каждые 10% разницы реального дохода от декларируемого. Успех будет означать, что документы выглядят убедительно.

Провал приведет к аудиту на протяжении 2d месяцев, входе которого может быть выявлена «двойная» бухгалтерия. Делайте Обычное Соревнование против умения Бухгалтерского учета правительственного агента (уровень которого определяет Мастер). Кроме того, любой аудит приведет к тому, что серьезные люди будут совать свой нос в дела торговца, что может привести к разрушительными, неприятным результатам, в случае если они что-то найдут.

Критический провал будет означать, что подделка настолько очевидна, что аудит не потребуется – правительство незамедлительно попробует арестовать корабль и владельцев, вероятно с помощью вооруженных офицеров Патруля и, если потребуется, боевых кораблей.

Страховка

Предусмотрительный капитан всегда будет застрахован, если это возможно. Страховка также может быть *обязательной*, например, как условие кредита или контракта на перевозку пассажиров. Межпланетные и межзвездные страховые компании специализируются на страховании как корабля, так и груза. Обычно она покрывает любые разумные повреждения или потери от аварий, катастроф или действий преступников, включая столкновения, пиратство, угон, неисправности или «человеческого фактора» экипажа.

Страхование корпуса и машинерии

Данный тип подразумевает страхование самого корабля. Ставка зависит от анализов риска, но обычно премиальная страховка будет стоить 0.1% от стоимости корабля в месяц.

Если у корабля есть взрывоопасная система (см. **GURPS Spaceships 1**, стр. 81), например, реактор антиматерии, то ставка удваивается вследствие увеличения рисков. Если старый или поврежденный корабль имеет ЗД 9-10 – умножьте ставку на 1.5. Если ЗД ниже 8, то такую груду металлолома застраховать нельзя.

Страхование груза

Владелец корабля не должен беспокоится о страховании груза или пассажиров – они приобретают свою страховку, или нет, по желанию. Страхование груза приобретается грузоотправителем, по собственной оценке его стоимости. Он должен иметь документальное подтверждение его оригинальной ценности, но можно законно застраховать груз по более высокой цене, если он хочет попробовать заработать на спекулятивной торговле.

Дополнительные риски

Пиратство: страхование груза и корабля покрывает воровство, угон и космическое пиратство. Однако, если есть *достоверные* данные о активном пиратстве в регионе, то премиальная страховка будет стоить в два раза дороже. Страховая компания может уменьшить этот множитель до 1.5х если корабль хорошо защищен. Это означает, что корабль быстрый, хорошо бронирован или имеет специальные защитные системы (вроде силовых полей или РЭП), или компания, на которую работает корабль, предоставляет антипиратский эскорт или патруль.

Плохой риск: когда компания имеет сведенья от том, что страхуемый имеет плохой показатель безопасности, то его ставка растет. Обычно выплата за потерянный или поврежденный корабль удваивает ставку… однако, если будет доказано отсутствие вины страхуемого, то увеличение ставки может не произойти. Может потребоваться Хорошая или лучше реакция, или аккуратное использование умений Администрирование, Дипломатия и/или Закон.

Война: страхование не покрывает любые повреждения или потери от участия в войне. Это призвано для предотвращения полетов в спорных территориях. Однако, иногда это нужно сделать (см. ниже), поэтому страховщики могут предложить повышенную ставку… *втрое* больше обычной, или вдвое, если корабль хорошо защищен.

Требования, выплаты и исключения

Требования на выплаты должны быть предъявлены в офис страховщика; большие компании имеют отделения на большинстве космических портов класса 4 и 5. Если корабль присутствует, а его повреждения могут быть инспектированы (что займет не меньше пяти дней), то плата по страховке может быть выполнена в течении 1d недель. Если БЧС связь отсутствует, а владелец корабля уехал после подачи заявления, то он может вернутся и получить свои деньги договорившись о их сохранении, или надеется на то, что курьер сможет его найти. Успешный бросок умения Право (Космос) или Администрирование могут вдвое сократить время, необходимое для обеспечения надлежащего заполнения всех форм. Честные требования, подтвержденные незаинтересованной стороной, такие как государственный порт или Патруль, обычно проходят легко. Многомиллионные требования (например, в случае уничтожения или потери целого корабля или груза) или подозрительные истории часто требуют расследования, добавляя 1d месяцев или больше. Любые требования могут быть отклонены или уменьшены; используйте правила для умения Право (B204) чтобы решать такие проблемы.

Страховка не выплачивается в случае нарушения уголовного или гражданского законодательства: грубая небрежность (например, если капитан не провел техническое обслуживание, из-за чего корабль вышел из строя), баратрия (когда капитан или члены экипажа умышленно или по преступной небрежности наносят вред кораблю или грузу). Также исключаются выплаты за расходования материалов и систем во время рутинных операций, например запуск ракет, сброс ступени, сжигание топлива и .т.д. Впрочем, может существовать политика возмещения ущерба для того чтобы избежать значительных потерь. Если корабль получает повреждения и расходует боеприпасы в борьбе с пиратами страховая компания может покрыть такие расходы (после выяснения всех обстоятельств).

Обычно существуют исключения для различных опасностей, описанных в *Дополнительных рисках*, стр. 45, если только приобретенная страховка покрывает их.

Страховые компания редко выплачивают более 75% стоимости ущерба в отношении третьих лиц. Например, если корабль врезался в космическую станцию, то владелец корабля должен выплатить 25% стоимости ущерба из своего кармана, если станция подаст в суд.

В прискорбном случае войны

Государственные субсидии для кораблей включают пункт, согласно которому в случае войны или другого чрезвычайного положения корабль должен перейти под командование военно-космических сил или патруля. В таких случаях от капитана и экипажа ожидается подчинения приказам. Призванные к службе капитаны кораблей могут считаться как гражданские лица, находящиеся на действительной службе по контракту или в резерве, который будет использован в порядке необходимости (и они будут получать жалование за весь период).

В теории, государство должно оплачивать операционные расходы кораблей на период чрезвычайного пришествия (включая проценты по кредитам). Однако, иногда оплата представляет из себя обещание посткризисного возмещения, которое может и не произойти в случае если экономике был нанесен сильный удар или, что хуже, ваша сторона проиграла в войне.

Впрочем, есть риски куда большие, чем банкротство. Капитан должен подвергать опасности свой корабль перевозя войска, боеприпасы, продовольствие или предметы первой необходимости в миры, охваченные войной. Рейдеры противника будут стараться нарушить линии снабжения уничтожая или захватывая торговые суда.

Также существует риск от каперов. Чтобы освободить военные корабли для других заданий некоторые правительства предлагают гражданским кораблям «каперские свидетельства» для торговых рейдов. Капер, по сути, легализированный пират, должен охотится на торговые корабли вражеского государства в обмен на награду. Награда может представлять из себя ставку по тоннажу корабля, например, $10 за тонну уничтоженного вражеского корабля или же 10-60% от средней стоимости захваченных кораблей и грузов.

Впрочем, это чистая авантюра. Торговый корабль с соответствующей экипировкой сам по себе может быть эффективным капером, у которого пара грузовых отсеков заменена на орудийные батареи, пусковые установки (или лазерные батареи, в случае наличия избыточной энергии) или же на ангарные отсеки, забитые истребителями.

Каперы и другие торговые рейдеры наиболее эффективны, когда у их целей нет военного эскорта. Если есть очень много торговых кораблей, то ВКС не могут сопровождать каждый отдельный корабль, могут создаваться системы конвоев, которые образовываться путем объединения нескольких торговых кораблей и пары военных кораблей. В целях восполнения нехватки конвоев, ВКС может оплачивать переоборудования корабля защитным вооружением (а также назначить на корабль одного или двух стрелков, или техников для обеспечения работы вооружения, в случае отсутствия у экипажа корабля соответствующих специалистов). Подобные импровизированные конвои могут получать награду, как у каперов. Некоторые вспомогательные корабли, особенно тяжело вооруженные, могут быть «кораблем-ловушкой» для провоцирования атаки на них с последующим неожиданным уничтожением вражеских кораблей.

Хоть и подобные конвои значительно безопасней, они также и неэффективны. Подобная система приводит к тому, что космопорты либо переполнены кораблями, либо вообще пусты. Кроме того, конвои ограниченны самым медленным кораблем. Просто вынуждая создавать такие конвои рейдеры одерживают малую победу. Зная все это, для создания конвоев должна появится очевидная угроза или же тяжелые потери в течении долгого времени.

Фабрики и торговля

Продвинутые производственные системы, описанные в Spaceships 1 (стр. 18) имеют достаточно высокую скорость производства из-за чего в некоторых сеттингах может отпасть необходимость в перевозках товаров между планетами! Чтобы это не стало проблемой, Мастер может применить конструктивный переключатель Медленное производство: базовый уровень производства всех производственных систем изменятся с $/час на $/день (также Мастер может сделать большие ограничения, сделав уровень производства нанофабрик равным робофабрикам, а репликаторы вообще исключить из мира или ограничить их на создание только простых и громоздких предметов.)

Глава 3. Грузы и пассажиры

Владельцы космических кораблей могут зарабатывать деньги грузоперевозками, пассажирскими перевозками и также спекулятивной торговлей.

Лайнеры

Во многих мирах торговля осуществляется по определенным торговым путям. Торговцы обычно используют *контейнерный грузовой корабль, пассажирский лайнер* или *курьерский корабль,* хотя некоторые используют сразу несколько типов кораблей.

Лайнеры совершают перелеты по расписанию с определенным маршрутам между несколькими космическими станциями (обычно 2-12), со временем они возвращаются в исходную точку.

Компании полагаются на постоянные договоренности с портовыми и почтовыми службами, торговыми брокерами, компаниями, занимающимися импортом/экспортом, туристическими агентствами и правительствами вдоль маршрута, чтобы гарантировать успешную перевозку грузов и пассажиров. Подобные маршруты являются плодом многолетних переговоров между руководителями компаний занимающихся грузоперевозками и юристами, хотя, иногда такие маршруты могут продаваться (например, у корпорации, прекратившей существование).

Обычно такие маршруты образовываются по экономическим соображениям, которые основаны на проходящем по нему объеме торговли (см. **GURPS Space** для получения подробной информации о расчете торговых маршрутов и объемов торговли). Впрочем, государство может субсидировать грузоперевозки в свои колонии или аванпосты в целях поддержки территориальных претензий или «покупки» голосов и влияния, что может оправдать на первый взгляд невыгодные маршруты, по которым грузовые корабли попадают в интересные пограничные районы.

Экономическое обоснование использования нескольких типов кораблей выходит за границы тематики этой книги, но даже в этом случае игра может просто фокусироваться на ИП управляющими определённым кораблем.

Предполагается, что расписания гарантируют максимальное наполнение маршрута грузами и пассажирами. Капитан обязан следовать определенному маршруту, если только война или другое чрезвычайное происшествие не вынуждает отклонения. Большинство остановок на маршруте совершаются на космопортах классов III, IV и V. На таких станция корпорации имеют филиалы для обслуживания грузовых и пассажирских перевозок, а также для оказания различной помощи: дозаправки, юридической помощи и т.п.

Курьерские корабли могут следовать определенному маршруту, особенно если это почтовый корабль, или же они могут базироваться на определенном космопорту и совершать перелеты по необходимости. Возможно нужно забрать посылку в одном месте, и доставить в другое, или доставить срочную посылку и вернутся пустым. Скорость и безопасность доставки – отличительные черты курьерских доставок. Поскольку такие корабли перевозят дорогостоящие грузы и VIP-персон, экипажи таких кораблей проходят дополнительную подготовку для обеспечения безопасности, а сами корабли могут быть вооружены.

Обязанности капитана и экипажа лайнера заключаются в обеспечении безопасности корабля, пассажиров и грузов, а также следованию графику маршрута. Проблемы случаются при посещении экзотических портов вовремя увольнительных и событий, что подготовил Мастер: проблемные пассажиры, угонщики, неисправности, небезопасные грузы, медицинские проблемы, мятежи,

случайные встречи с враждебными кораблями, а также масштабные ситуации, вроде бедствий или войн.

Капитанам курьерских, грозовых и пассажирских лайнеров не нужно беспокоится о финансах, по крайней мере пока компания, на которую они работают имеет средства. В большинстве случаев они даже не занимаются учетом доходов и расходов – этим занимаются филиалы в космопортах.

Впрочем, всегда есть возможность для спекулятивной торговли, поскольку не все корабли забиваются под завязку. На любом корабле имеется свободное пространство для грузов и пассажиров, которое составляет [13-(сумма классов космических портов)]d процентов от общей вместимости. Например, если грузовой корабль следует по маршруту между портами II и V классов (в сумме 7), делается бросок (13-7)d или 6d процентов. Таким образом если результат броска равен 21, это значит, что корабль на 21% пуст; например, из общей вместимости в 18,000 тонн 3,780 будет свободно.

Большинство транспортных компаний позволяют капитанам и офицерам сдавать в аренду неиспользуемое грузовое пространство, обычно в половину обычной стоимости перевозки для спекулятивной торговли (это не относится к странствующим торговцам). Компании, впрочем, будут регулировать что именно разрешено для перевозки в таком случае, будут запрещены нелегальные и опасные грузы, особенно те, что могут нанести вред кораблю или репутации компании, а некоторые компании *вообще* запретят использовать неиспользуемый тоннаж. Конечно же капитан несет ответственность за соблюдение правил, и если он предоставляет место для груза другим сотрудникам, что злоупотребляют им, то в случае обнаружения этого понесут наказание оба.

Неиспользуемые пассажирские места обычно не распродаются, а капитан имеет право выдавать бесплатные билеты. Они выдаются тем, кто, по мнению капитана, способен повысить эффективность или репутацию компании: «рабочий проезд» для местных знаменитостей, бесплатный поездки для журналистов или критиков космических ресторанов, членам благотворительных организации и т.д. Впрочем, многие транспортные компании не позволяют капитанам распоряжаться неиспользуемыми местами в целях избегания различных проблем безопасности и финансовой ответственности… впрочем некоторые капитаны могут нарушать правила…

Странствующие грузовые корабли

Грузовые и пассажирские лайнеры, а также курьерские компании на регулярных маршрутах являются большей частью космической торговли. Однако невозможно обеспечить все необходимости космической цивилизации за несколько месяцев или лет. Некоторые миры слишком малы или расположены слишком далеко для поддержки высокого объема торговли. Даже на главных торговых маршрутах корабли могут опаздывать, а транспортные компании обанкрочиваться, вынуждая местных торговых брокеров искать замену для выполнения контрактов чтобы избежать штрафных санкций. Избыточное количество пассажиров, неожиданные события, вроде войны, экономического кризиса, стихийных бедствий или «золотые лихорадки» разведчиков и переселенцев в новый процветающий регион могут вызвать незапланированный спрос на транспортные услуги.

Все это приводит к значительному увеличению «мелкого бизнеса», для чего используются небольшие, в основном частные странствующие грузовые корабли, часто называемые «фрихаулерами» и «частными торговыми кораблями». Большинство таких кораблей находятся во владении капитана или небольшой семейной компании. Корпоративные космические корабли также могут выполнять роли странствующих торговцев в случае, когда капитан и экипаж получают большую свободу в использовании ресурсов корабля.

Спекулятивная торговля

Осторожные торговцы перевозят грузы по фиксированным ставкам (стр. 39-45 *Грузоперевозки и пассажиры*). Это уменьшает риски так как легко предсказать доступность грузов и пассажиров. С другой стороны маловероятно, что это принесет большую прибыль.

Амбициозные бизнесмены берут на себя большие риски занимаясь спекулятивной торговлей – искусством покупать дешево и продавать дорого. Вместо контракта на перевозку чужого груза они покупают товары за собственные деньги, а затем ищут возможность продать их подороже. Если все идет как надо, то прибыли невероятны, но если это нет, то приходится продавать груз чтобы оплатить хотя-бы свои эксплуатационные расходы.

Спекулятивная торговля наиболее практична в межзвездных сеттингах, где скорость перелетов выше, чем скорость связи – радио или другие. В межпланетных сеттингах или при наличии быстрого

или моментального способа связи – нет необходимости в спекулятивной торговле, так как сделки могут быть заключены задолго до того, как грузовые корабли покинут порт. Впрочем, спекулятивная торговля все еще возможна, но редко бывает прибыльной.

Грузовой корабль может перевозить сразу несколько разновидностей грузов, так как неизвестно какой из них может продаться в следующий раз. Умный торговец может максимизировать свою прибыль, анализируя рынок. Это делает важным наличие свежей информации о экономической ситуации в регионе.

Приобретение груза

Начиная с первого же дня в порту экипаж торгового корабля может искать грузы и товары для спекулятивной торговли.

Поиск товаров для продажи

Каждая попытка занимает один день, с применение модификаторов *Затрат времени* (В346). Используйте наивысший уровень умения команды. В случае провала броска вы можете делать повторные попытки без каких-либо штрафов, штрафы за критический провал описываются ниже. Это действие также может сопровождаться поиском покупателей для имеющегося груза (см. *Продажа груза,* стр. 38).

Для того, чтобы найти товар делайте бросок умения Торговое дело или Знание улиц, смотря что *хуже*.

Модификаторы: любые штрафы за отсутствие соответствующего Знакомства с культурой; любые штрафы за язык; любой бонус от подходящей репутации (хорошей или плохой); +1 если кто-то из команды имеет Знание местности местной планеты на уровне 12+, или +2 если 20+; модификатор местного космического порт выше или ниже третьего (например, -1 за класс II, +0 за класс III или +2 за класс IV)

В некоторых сеттингах могут существовать торговые союзы, вроде Лиге свободной торговли (**GURPS Space**, стр. 205). В таком случае членство в таком союзе может дать бонус +1 на поиск товаров.

Торговцы могут также искать конкретный товар (*Поиск конкретного товара*, стр. 38). В таком случае применяться дополнительные модификаторы.

Успех будет означать, что вы нашли один лот с грузом; успех на три и больше будет означать два лота; критический успех – *три.* Провал будет означать, что вы не нашли ни одного лота сегодня, но можете продолжить попытки на следующий день.

Критический провал будет означать, что экипаж ненароком нарушил местные законы или, оскорбил влиятельных людей. Никто из корабля больше не сможет искать грузы пока проблема не будет решена. Это может включать как штраф за нарушение планетарных законов, так и разные услуги для властей (что может само по себе быть приключением).

В некоторых мирах возможны и более серьезные последствия. Большинство планетарных властей осторожно относятся к торговцам из других стран (чтобы не обижать влиятельные коммерческие союзы или иностранные державы), но торговцы также могут столкнуться с местными фанатиками, кровожадными бандами или параноидальными полицейскими. Торговцы могут быть брошены в местную тюрьму тайной полиции по подозрению в шпионаже, или же столкнуться группой агрессивных фанатиков нарушив их религиозное табу.

Пример: S.S. Иннсмут ищет новые грузы для спекулятивной торговли. Каргомастер Фиона имеет умение Торговое дело-13, и посещала эту планету ранее, так что имеет Знание местности-13, что даст +1. Это порт класса III, так что тут нет модификаторов. Она делает бросок 14 и находит товар, что это? Посмотрим…

Торговая классификация

Следующие важные характеристики определяют стоимость и доступность товаров. Применяйте их при создании вселенной! Возможно, что мир будет иметь несколько характеристик, или даже ни одной.

Сельскохозяйственная (Сх): в экономике мира преобладает производство продуктов питания, лесоматериалов и подобного. Это характеристика подходит для планет типа мир-сад (или землеподобные планеты) с ТУ1+ и населением хотя-бы 1,000, но не более 100 миллионов.

Экстремальная (Эк): этот мир не пригоден для жизни, по крайней мере для основной расы в данном регионе. Население проживает в искусственных средах обитания и использует дорогостоящее защитное снаряжение (скафандры и герметичный транспорт) для передвижения по поверхности.

Индустриальная (Ин): экономика этого мира высоко индустриализирована и производит множество товаров на экспорт. Эта характеристика подходит для миров с население в 100+ миллионов, Средним Богатством или выше, и ТУ равным или выше чем средний ТУ компании, впрочем, ТУ может быть ниже, но не более чем на 1.

Милитаризированная (М): применяется в случае значительного мятежа, высокого уровня терроризма, наличия военных баз или мир втянут в войну, гражданскую войну или наличии гонки вооружения.

Несельскохозяйственная (Нс): такой мир не имеет возможности производить достаточно еды даже для себя, из-за условий окружающей среды или экономической ситуации. Большинство Экстремальных миров также имеют эту характеристику (впрочем, некоторые миры могут производить достаточное количество еды используя гидропонику, репликацию пищи и т.п.)

Неиндустриальная (Ни): такой мир имеет мало индустриальных возможностей или вообще не имеет их, а все необходимые товары импортируются. Такое возможно из-за отсутствия фабрик или ресурсов. Эта характеристика подходит для миров с населением меньше 10 миллионов или преобладающее население имеет ТУ4 или ниже.

Бедная (Бе): этот мир страдает от низкого уровень жизни, с низкой покупательной способностью. Это обычно для миров с уровнем Богатство Бедный или Нищий. Мастер также может считать, что все миры с ТУ0-2 Бедные.

Богатая (Бо): население в таком мире имеет высокий уровень жизни. Это обычно для миров с Богатством Комфортный или выше.

Определение доступных товаров

Если вы не используете *Поиск конкретного товара* (стр. 38) то как только лот с товаром найден, вы должны определить что это броском двух кубиков, по одному за раз. Если ТУ мира 5 или ниже, то *первый* бросок делиться на два, округляя вверх. Применяйте следующие модификаторы:

Первый бросок: -1 если мир Неиндустриальный; +1 если индустриальный.
Второй бросок: -1 если мир Несельскохозяйственный; +1 если Сельскохозяйственный.

Если ваш результат меньше 1, считайте его как 1, и результат выше 6 как 6. Читайте результат соединением двух числе, при этом минимальный результат 11, а максимальный 66, сверьтесь со столбцом «Товар» в *Таблице Грузов* для определения наименования найденного товара.

Затем, в столбце «Лот (тонны)» для определения размера лота в тоннах.

Таблица грузов

Бросок	Товар	Стоимость за тонну	Лот (тонны)	Модификатор стоимости	Свойства
11	Тяжелые металлы	$800,000	4d*10	Эк-3	биоопасность (5)
12	Зерна, Мука, Хлебобулочные изделия	$500	6d*10	Сх-2, Эк+2, Нс+2	
13	Радиоактивные материалы	$100,000	1d*10	Ин+4, Нс-3, Ни-2	биоопасность (8)
14	Химикаты	$500	3d*100	Ин+1, Нс-4	биоопасность (6), взрывоопасность (6)
15	Предметы искусства, антиквариат	$50,000	1d	Бе-2	хрупкое (8), низкая легальность (6)
16	Дерево, бумага	$400	3d*5	Сх-4, Ин+1, Эк+4	
21	Индустриальные металлы	$6,000	2d*25	Эк-2	
22	Керамика, стекло	$1,500	2d*10	–	хрупкое (12)
23	Драгоценные камни, металлы	$10,000,000	1d	Ин+1, Ни-2, Бо+1	
24	Специи, масла	$8,000	3d*5	Сх-2, Эк+1, Ин-1	
25	Алкоголь, стимуляторы	$10,000	2d*7	Сх-3, Эк+1, Ин+1	хрупкое (8), низкая легальность (8)
26	Фрукты, овощи, орехи	$50	4d*50	Сх-2, Ин+3, Эк+2, Нс+2	
31	Редкие минералы или кристаллы	$75,000	1d*10	Ин+1, Нс-3	
32	Животные	$6,000	5d*2	Бо-2	биоопасность (5), низкая легальность (8), живое
33	Полимеры	$2,500	3d*25	Ин-2	
34	Легкие металлы	$2,000	2d*125	–	
35	Текстиль, одежда	$7,500	3d*20	Сх-2, Эк+2, Ин-1	
36	Рыба, мясо	$4,000	1d*40	Сх-2, Ин+2, Эк+2, Нс+2	живое (8)
41	Оборудования для жизнеобеспечения или выживания	$40,000	3d*5	Эк+1, Ин-1, Нс+2	
42	Компьютеры	$500,000	2d*5	Ин-2	
43	Боеприпасы	$100,000	1d*7	М+3	низкая легальность (14), взрывоопасность
44	Компьютерные программы, записанная медиа	$25,000	3d	Эк+1, Ни+2	информация, низкая легальность (6)
45	Механические части, инструменты	$10,000	8d*50	Ин-1, Ни+2	
46	Фармацевтические препараты	$1,000,000	6d	Сх-1, Ин+3, Ни-3	хрупкое (8)
51	Костюмы защиты от окружающей среды	$200,000	1d*2	Сх-4, Эк+4, Ин-2, Ни+1	
52	Роботы	$600,000	1d*10	Эк+2, Ин-1	низкая легальность (7)
53	Потребительские товары	$6,000	3d*10	Эк+2, Ин-1, Ни+1	
54	Оборудования для ферм	$20,000	1d*50	Сх+2, Эк-1, Ие-2	
55	Биотехнологии	$200,000	3d	Сх+1	биоопасность (6), живое (8), низкая легальность (8)
56	Металлолом, мусор, отходы	$100	2d*50	Ин-4, Бо-2, Бе+2	биоопасность (7)
61	Научное оборудование	$500,000	2d*7	Ин-3, Ни+3	хрупкое (8)
62	Электронные детали	$50,000	1d*10	Ин-1, Ни+1	
63	Наземная техника	$15,000	8d*5	Ин-2, Ни+2	низкая легальность (6)
64	Воздушная техника	$1,000,000	6d*10	Ин-2, Ни+2	низкая легальность (8)
65	Оружие	$100,000	3d*10	Ин-2, М+2, Ни+2	биоопасность (5), низкая легальность
66	Нанотехнологии	$500,000	2d*5	Ин-3, Ми+1, Ни+2	биоопасность (7), низкая легальность (9)

Некоторые имеют определенные свойства (стр. 39). Если свойство имеет цифру в скобочках, то необходимо сделать бросок 3d против него, что определить применяется ли это свойство, например, биотехнологии имеют биоопасность на 6 или ниже. В случае если цифра отсутствует, то свойство применяется *автоматически*.

Пример: Что там с найденным грузом Фионы? Игрок делает бросок 1d два раза и получается 2, 4. Учитывая, что планета Сельскохозяйственная, на первый бросок идет бонус +1, что дает результат 2, 5. Это партия алкоголя, на самом деле это виски знаменитой местной марки. Делается бросок 2d*7, и мы получаем, что этого груза имеется 49 тонн. Так же имеется два свойства: хрупкий (8) и низкая легальность (8). Делаем броски, получаем 7 и 13, что означает, что товар хрупкий, но полностью легальный… Фиона вздыхает, вспоминая судьбу аккадского бренди купленного ее капитаном несколько месяцев назад, к тому же 49 тонн алкоголя стоят прилично, а у нее только $150,000 в запасах. Однако время – деньги, поэтому она решает поторговаться.

Определение покупной стоимости

Вначале необходимо определить запрашиваемую стоимость. Сделайте бросок 3d по *Таблице актуальной стоимости* (стр. 38). Вычтите 2, если порт Бедный; добавьте 4 если порт Богатый. Также добавьте или вычтите модификаторы стоимости из *Таблице грузов*. Например, если указано Ни+2, это значит что на неиндустриальных мирах применяется +2 к броску определения актуальной стоимости. Примените результат к указанной стоимости в *Таблице грузов*.

Один из команды может решить вести переговоры для уменьшения стоимости используя умение Торговое дело, совершая Быстрое состязание с продавцом по правилам на стр. B209. Типичный уровень умения Торгового дела у соперника будет равен 1d+10. Победа в состязании уменьшает стоимость на 10%, а провал увеличивает на 10%. Для больших вариантов в переговорах см. стр. B560-562; Мастер может решить отыграть встречу с продавцом.

Если груза доступно больше, чем вы можете себе позволить, вы можете купить часть. Но это потребует хорошую реакцию продавца. Как вариант, один из команды может совершить бросок реакции (B359); модификаторы за Знакомство культурой и язык применяются. Экипаж может предложить забрать груз своими силами, что даст +1 к реакции, но надо будет оплатить (или попытаться уклонится) местные транспортные налоги, таможенные сборы и прочее, если таковые имеются в месте забора груза и порта.

Как только лот куплен то обычно доставкой занимается продающая сторона, доставка совершается до док-станции или складских зон вне корабля (если экипаж согласится на погрузку). В обязанности покупателя входит погрузка товара на борт, в портах класса II и выше можно нанять грузчиков, роботов и т.д. См. *Управление грузом,* **GURPS Spaceships** (стр. 52) для определения необходимых умений для погрузки/разгрузки.

Таблица актуальной стоимости

Бросок	Актуальная стоимость
3 или ниже	30%
4	40%
5	50%
6	60%
7	70%
8	80%
9	90%
10-11	100%
12	110%
13	120%
14	130%
15	140%
16	150%
17	160%
18 или больше	170%

Пример: Фиона спрашивает стоимость предлагаемого лота алкоголя. Мастер делает бросок 3d и получает 12. Алкоголь имеет Сх-3 в модификаторах стоимости, а это как раз и есть сельскохозяйственный мир. Это уменьшает бросок до 9, таким образом стоимость равна 90% от указанной в таблице.

В первую очередь она хочет уменьшить стоимость лота. Учитывая, что она ведет переговоры с бывшим любовником (см. Главу 1!), Фиона хочет использовать умение Сексапильность. Она устраивает интимный ужин в модном ресторане. Мастер дает ей бонус +3 за историю. Результатом оказывается Очень хорошая реакция, и стоимость лота уменьшается.

Дальше, она использует умение Торговое дело для уменьшения стоимости. Фиона также преуспевает, так что стоимость уменьшается еще на 10%, до 80%, что превращает $10,000 за тонну и в $8,000 за тонну. Она решает купить 17 тонн за $136,000… что почти опустошает ее резерв.

Продажа груза

В первый же день после прибытия на новый порт торговцы могут искать покупателей для любого товара на борту корабля. Каждая попытка найти покупателя для одного любого лота займет день – как и при покупке. Правила по *Затратам времени* (В346) применяются. Используйте лучшее умение среди членов экипажа производящих поиск.

Поиск конкретного товара

Мастер может позволить торговцам искать *конкретный* товар. Торговцу для этого необходимо определить какой он хочет найти товар, прежде чем искать его. По *Таблице грузов* определите модификатор стоимости необходимого товара. Эффективное умение получит штраф -4, плюс -2*(подходящий модификатор стоимости товара в мире).

Успех будет означать один найденный лот выбранного товара; критический успех даст два лота (они могут быть разного размера). Провалы дают обычные эффекты. Размер и стоимость лота определяются как обычно.

Пример: если торговец ищет груз дерева или бумаги, который имеет модификатор стоимости Сх-4, Ин+1 и Эк+4, то его эффективное умение будет модифицировано как +4 на Сх мирах, -6 на Ин мирах, -12 на Эк мирах и -4 на неклассифицированных мирах.

В случае провала повторные попытки обычно доступны на следующий день и не имеют штрафов. Если на корабле есть несколько вариантов товаров, то команда может разделится – одни будут искать покупателей для имеющихся товаров, а другие искать товары на покупку.

Попытки продажи груза требуют таких же умений и имеют такие же модификаторы как при *Поиске товаров для продажи* (стр. 50).

Определение стоимости продажи

Как только потенциальный покупатель найден необходимо определить стоимость на продажу, которая определяется также, как и при *Определении покупной стоимости* (стр. 53). За одним исключением – модификаторы стоимости будут основываться на торговой классификации мира где совершается *продажа*.

Как и при покупке быстрое состязание по умению Торговое дело может улучшить стоимость продажи. Победа *увеличивает* стоимость на 10%, а продажа *уменьшает* на 10%.

Потенциальный покупатель не обязан соглашаться на условия сделки, а отказ будет означает отсутствие покупателей для такого товара на целую *неделю*.

В обязанности экипажа будет входить разгрузка, провоз через местную таможню и оплату возможных налогов (или попытаться уклониться их).

Особые условия

Следующие модификаторы применяются при транспортировки различных грузов (спекулятивная торговля стр.35-39, грузоперевозки стр. 39-42).

Биологическая опасность (биоопасность): товары с этим модификатором могут потенциально загрязнить корабль или станцию в случае нарушения упаковки или при отключении защитных мер (например, повреждение в бою или аварии). Для безопасной загрузки и разгрузки необходим бросок умения Работа с опасными материалами+3 чтобы избежать утечки 1d*(степень провалов) массы груза – или *всего* груза, при критическом провале. Для обеззараживания необходим успешный бросок умения Работы с опасными материалами, каждая попытка занимает 100 человеко-часов за тонну. Кроме того, возможна длительная бумажная работа или инспекции безопасности.

Успешный бросок умения Администрирование может быть необходим чтобы избежать дневной или более задержки. Если транспортируется биоопасный груз, то оплата за перевозку увеличивается на +20%, за дополнительные риски

Информация: такой груз не измеряется в тоннах, а скорей в терабайтах (или единицах измерениях советующего ТУ) записанных данных на корабельном компьютере. Такие товары доступны только в межзвездных сеттингах (иначе можно просто передать эти данные по радио или лазером).

Хрупкое: груз чувствительный к перегрузкам. Несмотря на безопасную упаковку внезапные ускорения могут повредить или уничтожить груз. Любое столкновение, что может причинить повреждение кораблю; любое Уклонение при ускорении 0.1G или выше (20G если у корабля имеются гравитационные компенсаторы); любая жесткая посадка (как следствие проваленного броска Пилотирования) могут повредить груз. В этих случаях делайте бросок против умения Погрузка того, кто ею занимался. В случае провала повреждается 10*(степень провала)% груза. Кроме того, в зависимости от груза это может устроить беспорядок, который будет нуждаться в уборке! При транспортировке груза это также не порадует грузоотправителя, и может повлечь за собой последствия для капитана, если только тот не сможет доказать свою невиновность (на основе логов). Однако в случае успешной доставки грузоотправитель дополнительно оплачивает 2% за каждые 10% неповрежденного груза.

Живое: грузу необходимы подходящие условия для жизни. Каждую неделю путешествия необходим бросок против соответствующего медицинского умения (например, Ветеринария для животных). Провал будет означать потерю 1% груза. Однако в случае успешной доставки грузоотправитель дополнительно оплачивает 1% за каждые 10% груза, оставшегося в живых.

Низкая легальность: такой груз состоит из товаров или продуктов с низким класс легальности (обычно КЛ0-3), обычно такие, что могут вызвать юридические или моральные проблемы: оружие, боевые роботы, нелегальные наркотики, сексботы, символы культуры, порнография и т.д. Мастер должен сделать бросок 1d против КЛ любого посещаемого порта, чтобы понять какие товары нелегальны. Обычно такую информацию можно узнать заранее, используя умение Исследования или Знания местности, или путем запроса торговой информации в офисах торгового союза. В перевозке подобных грузов, обычно считается, что грузоотправитель предоставил все необходимые разрешения, в противном случае при попытке продажи подобного груза он сначала должен пройти таможню. Что включает в себя ускользание от патрулей (используйте правила по обнаружению и космическому бою из **GURPS Spaceship**), скрытная погрузка, подкуп таможенников и т.д. В случае успешной контрабандной операции поиск покупателя совершается со штрафом -2, но при броске определения стоимости добавьте +4.

Взрывоопасность: груз чрезвычайно нестабилен – боеприпасы, взрывоопасные химикаты и т.д. Используйте правила по взрывоопасным системам (**GURPS Spaceships**, стр. 81). Кроме того, перевозка такого груза дополнительно оплачивается на 20% выше за безопасную доставку.

Грузоперевозки и пассажиры

Также можно предпочесть заниматься грузоперевозками («чужой груз») или перевозкой пассажиров. Капитаны кораблей объявляют о своей следующей точке маршрута, обычно через терминал космопорта или компьютерную сеть. Мастер должен определить базовые тарифы на грузоперевозки и стоимость пассажирских билетов.

Базовая стоимость перевозки

Базовые тарифы зависят от тоннажа на единицу дальности перевозки. Базовый тариф для пассажиров указывается за один пассажирский билет проданный за на единицу расстояния. Конкретный тариф зависит от использованного двигателя для перелета.

Тарифы глубокого космоса

Используйте данные тарифы, если используются маневровые реактивные, нереактивные двигатели или космические паруса. Таблица подразумевает возможной космическую торговлю на ТУ8+.

Эти тарифы основываются на двигателях *стандартных* для сеттинга, а не установленного на корабле, поскольку это определяющее свойство. Например, если стандартный для ТУ11 горячий нереактивный двигатель является стандартным, а тариф на грузоперевозки составляет $10 за ае, то даже если ИП используют другой тип двигателя тарифы не изменяться.

Тарифы основываются на дистанции от порта погрузки до порта назначения в астрономических единицах (ае).

Таблица тарифов глубокого космоса

Стандартный двигатель	***Тариф грузоперевозки за тонну***	***Стоимость билета****
ТУ8 реактивный двигатель	$1,700 за ае	$17,000 за ае
ТУ9 реактивный двигатель или космические паруса	$1,000 за ае	$10,000 за ае
ТУ10 реактивный двигатель	$500 за ае	$5,000 за ае
ТУ11 реактивный двигатель	$400 за ае	$4,000 за ае
ТУ12 реактивный двигатель	$300 за ае	$3,000 за ае
Вращательный нереактивный двигатель	$30 за ае†	$300 за ае†
ТУ10 нереактивный двигатель	$15 за ае†	$150 за ае†
ТУ10 горячий нереактивный двигатель	$12 за ае†	$120 за ае†
ТУ11+ стандартный или горячий нереактивный двигатель	$10 за ае†	$100 за ае†
ТУ11 супер нереактивный двигатель	$2.5 за ае†	$25 за ае†
ТУ12 супер нереактивный двигатель	$2 за ае†	$20 за ае†
Субварп двигатель	$1 за ае	$10 за ае

* Стоимость для первого класса. Половина для эконом или гибернации. Тройное для класса люкс.
† Для большего реализма используйте квадратный корень расстояния в ае.
Дополнительные риски: Двойная стоимость в военной зоне, в регионах с пиратством и т.д.

Тарифы для межзвездных двигателей

Используйте эти тарифы для кораблей с межзвездными двигателями.

Гипердвигатели или Варп двигатели: тарифы для таких двигателей подразумевают скорость движения БЧС-1 (**GURPS Spaceships**, стр. 48-50), которая равна один парсек в день. В случае если двигатели быстрей тарифы уменьшаются пропорционально, и наоборот, если двигатели медленней, то тарифы пропорционально увеличиваются. Например, если основной двигатель в компании имеет скорость один парсек в шесть дней (одна шестая от обычной скорости), то тариф на грузоперевозки будет равен $10*6=$60, а если двигатели имеют скорость в один килопарсек в день (в 1,000 раз быстрей), то тарифы будут равны $10 за килопарсек или $0.01 за парсек/тонну.

Прыжковые или пространственно-вероятностные двигатели: такие двигатели способны к моментальным прыжкам, так что расстояние обычно несущественны. Однако есть небольшой тариф «за прыжок». Например, если перелет требует три успешных прыжка, то это будет стоить $1.5 за тонну.

Мастер может подкорректировать тарифы для отражения других факторов, что могут повлиять на стоимость перевозок. Например, если межзвездный двигатель требует топлива для использования, то тарифы могут быть увеличены в 1.5 раз или больше раз. (Что также может изменено, если топливо дешево, очень дорого или если его нужно очень много).

Таблица тарифов для межзвездных кораблей

Стандартный двигатель	***Тариф грузоперевозки за тонну***	***Стоимость билета****
Гипердвигатель или Варп двигатель	$10 за парсек	$100 за парсек
Прыжковый или пространственно-вероятностный	$0.5 за прыжок	$5 за прыжок

* Стоимость для первого класса. Половина для эконом или гибернации. Тройное для класса люкс.

Дополнительные риски: Двойная стоимость в зоне боевых действий, в регионах с пиратством и т.д.

Орбитальные тарифы

Эти тарифы используются для доставки грузов и пассажиров с поверхности планеты на орбиту или наоборот. Они основываются на самом дешевом из доступных способов транспортировки доступном на конкретном мире. В системах с портом класса II или выше, которые обычно являются орбитальными станциями или портами на астероидах, небольших лунах и т.п. доставка грузов и пассажиров обычно тарифицируется до станции или обратно. А с более продвинутыми двигателями стоимость может включать дополнительные расходы на загрузку/разгрузку и другие эксплуатационные затраты (например, налог на полет возле порта).

Космические лифты обычно сроятся только на мирах с портом класса V и гравитацией на планете не выше 1G.

Таблица орбитальных тарифов

Технология	*Тариф за тонну груза или пассажиров**
ТУ7-8 реактивные двигатели	$300,000 (подъем) или $30,000 (спуск)
ТУ9+ реактивные двигатели	$50,000 (подъем) или $5,000 (спуск)
ТУ9^+, плазматроны	$50 (подъем) или $20 (спуск)
Нереактивные двигатели и/или контргравитация	$20 (в обе стороны)
ТУ9 космические лифты	$10,000 (в обе стороны)
ТУ10+ космические лифты	$100 (в обе стороны)
ТУ10^+ космические лифты	$10 (в обе стороны)

* Умножьте значение на гравитацию планеты. Это тариф для подъема на низкую орбиту. Для высокой орбиты умножьте все тарифы на 10 для реактивных двигателей ТУ7-9, или на 2 для всех остальных.

Дополнительные риски: Двойная стоимость в зоне боевых действий, в регионах с пиратством и т.д..

Комбинированные тарифы

Для перелетов с комбинацией типов перелетов нужно рассчитать тариф, основанный на каждом из этапов полета.

В частности, большинство межзвездных двигателей – особенно прыжковые и пространственно-вероятностные двигатели могут функционировать только при определенных условиях (на большом расстоянии от гравитационного колодца, в прыжковой точке и т.д.). Например, космическому кораблю необходимо совершить перелет к прыжковой точке как минимум 0.1 ае от планеты прежде чем войти в гиперпространство. В таком случае, тариф будет равен сумме тарифов глубокого космоса и межзвездного.

Поиск груза или пассажиров

Капитан или его представитель могут искать грузы и/или пассажиров. В обоих случаях процедура одинакова. В случае одновременного поиска делаются *отдельные* броски.

Каждая попытка занимает два дня и требует броска умения Торговое дело. В случае одновременного поиска грузов и пассажиров дополнительного времени не потребуется. Применяются модификаторы по *Затратам времени* (В346), они также могут повлиять на броски доступности грузов и пассажиров.

Только на космопортах класса 0 применяются штрафы за отсутствия Знакомства с культурой или местного языка.

Любая репутация (плохая или хорошая) применимая к кораблю или капитану будет модифицировать эффективное умение.

Странствующие торговые суда находят свои лучше заказы на портах класса III, так как они достаточно малы для привлечения крупных лайнеров, у них отсутствуют раздражающие инструкции или монополий, но достаточно нагружены торговлей. Примените штраф -1 за каждый уровень выше или ниже третьего, для каждого из портов как стартового, так и конечного. Например, нет штрафов при перелетах между портами III класса, однако при перелете из порта класса V (-2) до порта класса II (-1) общий штраф составит -3.

Опционально, членство в соответствующем торговом союзе, как например Лига свободной торговли (**GURPS Space**, стр. 205), может дать бонус +1.

Повторные визиты: странствующие торговые суда находятся в тени больших лайнерных компаний. Поэтому они не могут рассчитывать на повторные передвижения по тому же маршруту – если бы это было возможно, то этим бы занялись транспортные компании! Так что повторный визит маршрута (например, маршрут из порта А в порт Б) через короткий промежуток времени (три месяца), Мастер должен назначить кумулятивный штраф -2 на поиск пассажиров или груза. Если корабль не посещал данный маршрут давно (по решению Мастера, но обычно хотя-бы полгода), то кумулятивный штраф исчезнет.

Низкий уровень торговли: Мастер может решить, что место назначения слишком далеко для совершения торговых операций, или закрыт для любой коммерции (например, вражеский мир, блокада или эмбарго). В таком случае найти груз или пассажиров можно только при критическом успехе.

Успех на бросок умения Торговое дело будет означать один найденный заказ на грузоперевозку (в случае поиска грузов) или одну группу пассажиров (в случае поиска пассажиров) которые подходят по маршруту корабля. Успех на 3-5 будет означать два заказа на грузоперевозку или две группы, успех на 6+ успехов будет означать *три* заказа или группы. Любой критический успех будет означать специальную доставку (см. ниже).

Межзвездная торговля медленней-чем-свет

В случае отсутствия БЧС двигателей межзвездные доставки могут стоить миллионы долларов (если есть супернаучные двигатели) или даже триллионы!

При таких цифрах, единственный груз оправданный для транспортировки – некий унобтаниум (**GURPS Space,** стр. 181), который сам по себе может стоить миллиарды (или больше) за тонну. Это может включать антиматерию, артефакты пришельцев, образцы уникальной биологической материи (например, растение, позволяющее создать лекарство замедляющее старение), экзотические материи, вроде мини-черных дыр или отрицательная материя.

Уникальные вещи также могут подходить. Например, триллионер с Альфа Центавры хочет приобрести что-то вроде *Мона Лизы* (или последнюю бутылку вина, разлитую на Земле. Прежде чем та была уничтожена), он вполне способен заплатить достаточно для получения этого. Даже сейчас культурные богатства могут оценивается в миллиардах долларов.

Другой вариант бесценного груза – колониальный «звездный-сеятель», что состоит из различных самовоспроизводящихся фабрик, генетического материала и искусственных маток…В этом случае оправданием будет не сколько стоимость груза (хотя она может быть весьма высока), а в самом деле: освоение нового мира.

Это также может быть «информация», которая должна быть доставлена лично, вместо передачи через космос. Например, банки памяти со слепками сознаний, технологические секреты, одноразовые криптографические устройства, позволяющие безопасно передать сообщение по радио и лазеру, квантово-запутанная информация для супернаучных устройств, систем БЧС связи.

Пассажирские перевозки маловероятны, но возможны, особенно при наличии медленней-чем-свет супернаучных или нереактивных двигателей. Такие непомерные цены могут оправдать дипломаты и ученые совершающих личный контакт с инопланетной расой или за шанс исследовать внеземную жизнь, а результаты могут быть доставлены по радио спустя десятилетия.

Для заказных перевозок смотрите *Странствующие грузоперевозки* (стр. 42); для пассажиров см. *Пассажиры* (стр. 43-44).

Провал будет означать отсутствия клиентов. Повторные попытки возможны (см. ниже).

Критический провал будет означать некую неприятную ситуацию, которая сделает повторные попытки невозможными (как поиск грузов, так и пассажиров), пока ситуация не будет решена. Например, экипаж может быть обвинен в нарушении непонятных правил или местных табу, или заподозрен в нелегальной деятельности (справедливо или нет). Решение проблемы может потребовать умения Администрирование, или

Право, или персональная встреча с властями в порту надеясь на хороший бросок реакции.

Любой бросок, кроме критического провала, позволит совершать повторные попытки поиска через два дня. Для поиска нет кумулятивного штрафа за проваленные броски поиска (груза или пассажиров), но присутствует штраф -2 после первого *успешного* поиска. Капитан также может поменять свой пункт назначения, если ему очень нужны пассажиры или груз.

Странствующие грузоперевозки

За каждый доступный заказ на перевозку, сделайте бросок двух кубиков, чтобы получить числа вида от 11 до 66, применяются те же модификаторы, что и при определении типа спекулятивного груза (стр. 51-55), затем сверьтесь с *Таблицей грузов* (стр. 52). Результатом, будет наименование товара, который нужно доставить. Это могут быть как местные товары, так и пересылаемые с другого мира.

Сверьтесь с столбцом «Лот (тонны) для определения конкретного тоннажа груза. Если он превосходит вместимость корабля, значит вы не сможете выполнить заказ. Однако если устроить личную встречу с грузоотправителем, провести успешный бросок влияния, можно убедить его разделить груз.

При этом неважна конкретная стоимость груза, транспортировка оплачивается по определенным тарифам (*Базовая стоимость перевозки*, стр. 55-57), по крайней мере если не используется следующее опциональное правило:

Опциональное правило: В реальности никто не будет платить за перевозку груза больше чем стоимость этого груза! Сверьтесь с *Таблицей Грузов* для определения цены за тонну (для большей детальности, если любые модификаторы стоимость можно применить к миру назначения или порту отгрузки, измените стоимость за тонну на 10%* на сумму *разницы* модификаторов стоимости между экспортирующим мира и мором назначения). Предполагая, что даже самый отчаянный грузоотправитель не будет платить за перевозку более половины стоимости груза. Таким образом, 50% от стоимости груза – это потолок тарифа за тонну.

Некоторые товары имеют особые свойства. Когда они применяются, могут быть надбавки на доставку (см. *Особые условия*, стр. 54-55).

Грузоотправитель ожидает своевременную доставку, хотя большинство обычных грузов не требуют срочности. Так как скорости космических кораблей и расстояния зависят от сеттинга, то своевременность доставки зависит от решения Мастера. Если груз был доставлен не своевременно без уважительной причины может быть добавлена негативная репутация или придется уплатить неустойку.

Спецзаказы

Это может быть применено как к грузам (в дополнение к их свойствам), так и к пассажирам. При критическом успехе Мастер должен сделать *скрытный* бросок 1d за каждый груз или группу пассажиров.

1 - Повторите бросок дважды. Сделайте *два* броска по этой таблице, одинаковые результаты перебрасываются.

2 - Экспресс. Вы должны сделать дело быстро! Мастер должен определить насколько быстро нужно совершить доставку, учитывая, что корабль покинет порт через два дня. Если ИП смогут совершить доставку быстро путем раннего взлета или имея скоростной корабль, то надбавка составит 20% за каждые 10% сокращенного времени доставки.

3 - Сопровождение. Грузоотправитель хочет, чтобы его груз сопровождала его команда из 1d человек (охрана, специалисты и т.д.), которые будут занимать места первого класса. А пассажиры будут иметь дополнительно 2d тонн багажа (по стандартным тарифам).

4 - Вне маршрута. Пассажиров или груз необходимо доставить в порт класса 0 или I (условно) рядом с вашим пунктом назначения, но не по основному маршруту (например, вместо полета на основную планету системы, необходимо совершить доставку на спутник). Если капитан согласится сделать такой крюк, то это надбавка составит 50%.

5 - Наплыв. Груз или группа пассажиров необычно большие. Удвойте их количество.

6 - Криминал. Что-то пошло не так. Пассажиры не те, кем кажутся; они могут быть замаскированными беглецами или мелкими контрабандистами (например, перевозят наркотики). Груз может оказаться товарами с черного рынка или просто украденным, а может в грузе скрыта

контрабанда (например, тяжелое оружие в контейнерах с надписью «сельхозтехника»). Мастер может разрешить использование умения Определение лжи, Использование электроники (Безопасность) или другие подходящие для определения все ли то, чем кажется. Если ИП решили продолжить доставку, а не обратиться к властям, необходимо сделать бросок реакции. Хорошая реакция может привести к получению взятки в размере 1d*тариф/стоимость билета за сотрудничество и молчание; Плохая реакция приведет к неблагоприятной реакции или отказ экипажа брать взятку, а экипажу будут угрожать расправой! Независимо от того, поняли ИП что происходит или нет, перевозка незаконных товаров или беглецов может вызвать проблемы. Сделайте бросок 3d против КЛ+3 порта назначения, чтобы понять, были ли предупреждены власти или возникла другая проблема (например, конкурирующая банда). В случае, если экипаж согласился сотрудничать, преступники могут помочь преодолеть блокпост (используя навык Контрабанда или другое подходящее умения для сокрытия груза или людей). В противном же случае это может стать неожиданным сюрпризом… власти вполне могут не поверить в невиновность экипажа.

Пассажиры

Большинство путешественников пользуются пассажирскими лайнерами на основных или вторичных маршрутах. Однако, любой корабль со свободными камерами стазиса, каютами, каютами люкс или местами в кубрике может использовать их по назначению. Каждый пассажир должен оплатить билет при посадке или до нее.

Для определения какие именно пассажиры будут на корабле, сделайте два броска 1d, и сверьтесь с *Таблицей пассажиров*.

Столбец «Пассажиры» отражает тип людей в группе. Хотя это не всегда может быть очевидно. Например, «Путешественники» означает набор различных пассажиров, а не конкретную группу.

Пассажиры обычно хотят определенный уровень обслуживания, что указывается в столбце «Класс». Если корабль не может обеспечить его, то пассажиры пойдут искать подходящий.

Заметки о пассажирах

Знаменитости: в эту группу входят знаменитости и их свита. Они могут спровоцировать различные проблемы из-за властных требований, привлечь различные угрозы безопасности в виде папарацци, убийц, охотников за автографами или одержимых пассажиров, или членов экипажа и т.д. Но они могут стать полезным покровителем или контактом при хорошем с ними обращением. Так же есть вариант, что они путешествуют инкогнито, пытаются сбежать и т.д.

Дети: путешествуют в одиночку или в сопровождении одного взрослого, который заботится о них. Они могут мешается под ногами.

Экзотика: пассажиры имеют необычные медицинские, социальные, жилищные условия или особую диету (серьезная болезнь, инопланетяне, фанатики-ксенофобы и т.д.). Они требуют определенного ухода или могут выдвигать дополнительные условия (на усмотрение Мастера), но они платят 2d*стоимость билета.

Заключенные: это может быть обычные заключенные, политические заключенные или даже психически больные. Хотя-бы один человек в группе является охранником или медбратом. Учитывая риски при транспортировке заключенных идет надбавка в 50%.

Беженцы: отчаянные люди, бегущие от преследования, войны или катастрофы. Некоторые имеют посттравматический синдром или другие медицинские проблемы. В группе также могут находится потерянные дети, политические диссиденты, повстанцы и другие проблемные люди (или их семьи). Сделайте бросок 1d на каждую группу: на 1-2 у них нет денег на оплату полного билета и просят сделать 50% скидку на гуманитарной основе, если им отказать они могут впадать в истерику или агрессию; на 6 они достаточно обеспеченны *и* отчаянны чтобы оплатить двойную стоимость билета, но их могут преследовать власти.

Солдаты: это отряд военных, наемников, охранников, службы безопасности корпорации, партизан и т.д. Обычные солдаты путешествуют в эконом классе или в камерах стазиса, офицеры (элитный спецназ, богатые наемники и т.п.). в первом классе или люкс. Их багаж, обычно состоящий из униформы, личной брони и оружия, должен хранится в защищенном месте. Данная группа не может быть разделена.

Требования и стоимость билетов:

Люкс: каждому пассажиру необходима личная каюта класса люкс. На корабле должен быть хотя-бы один бортпроводник на двух пассажиров класса люкс, хотя-бы одно заведение (бар, спортзал, магазин и т.д.) на 10 кают и хотя бы одно открытое пространство. Пассажиры класса люкс платят *тройную* стоимость билета.

Первый класс: каждому пассажиру необходима личная каюта или половина каюты люкс. На корабле должен быть хотя-бы один бортпроводник на пять кают и хотя-бы одно заведение на 100 кают. Пассажиры первого класса оплачивают полный билет.

Эконом класс: в каюте (или каюте класса люкс) может находится один или два пассажира. На корабле должен быть хотя-бы один бортпроводник на 20 пассажиров и хотя-бы одно заведение на 1,000 пассажиров. Пассажиры эконом класса оплачивают половину стоимости билета.

Стазис: пассажиры этого класса предпочитают путешествовать в анабиозной или стазис камере. На корабле должен быть доктор или медтехник с умением Использование электроники (Медицинское оборудование) на уровне 10+. Пассажиры этого класса оплачивают половину стоимости билета.

Таблица пассажиров

Бросок	Пассажиры	Класс	Ежедневные траты*	Кол-во
11	Колонисты	Экономный или Стазис	$1	6d-5
12	Старатели	Экономный или Стазис	$5	3d-2
13	Иммигранты	Экономный	$3	4d-3
14	Богатые иммигранты	Первый класс	$10	2d-1
15	Торговцы	Первый класс	$10	1d
16	Руководители	Люкс	$50	1d
21	Исследователи	Экономный	$5	2d-1
22	Ученые	Первый класс	$2	1d
23	Разные путешественники	Первый класс	$50	3d†
24	Студенты	Экономный	$10	3d-2†
25	Разные туристы	Первый класс	$20	5d-4†
26	Богатые путешественники	Люкс	$50	1d
31	Заключенные	Экономный или Стазис	$0	4d-3
32	Разные путешественники	Экономный	$5	4d†
33	Солдаты	Экономный или Стазис	$10	6d-5
34	Беженцы	Любой	$0.5	5d-4†
35	Журналисты	Первый класс	$20	1d†
36	Дипломат (и свита)	Люкс	$10	1d
41	Охотники или авантюристы	Первый класс	$20	1d
42	Миссионеры или активисты	Экономный	$1	1d
43	Продавцы	Экономный	$10	1d†
44	Работники больниц или аварийно-спасательных служб	Экономный	$1	2d-1
45	Бедные артисты или энтузиасты	Экономный	$5	1d
46	Знаменитости (и свита)	Люкс	$100	2d-1
51	Сезонные работники	Экономный или Стазис	$1	5d†
52	Квалифицированные техники	Экономный	$5	3d-2†
53	Инженеры	Первый класс	$10	2d-1
54	Корпоративные сотрудники	Первый класс	$10	1d
55	Бизнесмены	Первый класс	$10	2d†
56	Руководители	Люкс	$20	1d
61	Дети	Первый класс	$1	1d
62	Следователи или правительственные агенты	Первый класс	$5	1d
63	Известные артисты	Первый класс	$50	2d-1
64	Бюрократы, адвокаты или лоббисты	Первый класс	$20	1d
65	Политики (и свита)	Люкс	$50	2d
66	Экзотика	Люкс	$0	1d

* 0$ для пассажиров в камерах стазиса.

† Группа может быть разделена.

Для орбитальных перелетов (с поверхности на орбиту или наоборот) или других коротких перелетов (до 24 часов), пассажиры любого класса могут занимать пассажирские места, вместо кают, но остальные требования остаются.

Если указано два класса, или «любое», пассажиры могут согласится на доступное, а группы могут быть совмещены.

Пассажиры в полете (не считая находящихся в камерах стазиса) тратят деньги на различные услуги (напитки, шоппинг, чаевые и т.д.). Столбец «Ежедневные траты» отражает средние траты пассажиров в день. Как вариант, в конце путешествия, добавьте к сумме потраченных денег (3d-10)% (отрицательные результаты возможны, например результат -2, будет означать -2%).

Столбец «Количество» отражает количество пассажиров в группе. Любой результат меньше нуля считайте единицей. Обычно группы пассажиров путешествуют вместе и не захотят разделятся, группы с символом † можно разделять.

Особые события с пассажирами

Пассажиры иногда создают проблемы… и наиболее часто это случается на странствующих кораблях. Мастер может сделать бросок 3d, при перевозке пассажиров. При результате 18 (17,18 в случае пассажиров с проблемных портов, во время войны, или групп типа экзотика, беженцы и заключенные) происходит особое событие; для определения события сделайте бросок 1d по таблице ниже:

Таблица особых событий с пассажирами

Бросок	Событие
1	Неотложная медицинская помощь
2	Преступление
3	Угонщик или Террорист
4	Питомец
5	Шпион
6	Безбилетник

Неотложная медицинская помощь: один или более пассажиров заболел, скоро будет рожать, предпринял попытку самоубийства, является переносчиком опасного патогена или паразита и это не обнаружили на космической станции.

Преступление: пассажир совершил преступление, в состоянии аффекта или намерено. Это может быть что угодно от пьяной драки до серии краж, изнасилований или убийств. Целью может быть пассажир, член экипажа или груз.

Угонщик или Террорист: один или несколько пассажиров (или возможно даже наемный экипаж корабля) являются угонщиками или террористами. Они могут захватить корабль для короткой стычки или корабль ИП может стать звеном в большом плане. Они могут планировать захватить или убить экипаж, освободить пленников, захватить определенных пассажиров или захватить груз, находящийся на корабле.

Питомец: у пассажира есть питомец, требующий особого ухода, питания и т.д. и поэтому не может просто путешествовать в стазисе или в грузовом отсеке. Пассажир согласен заплатить двойную стоимость билета, если он сможет путешествовать с питомцем и заботится о нем.

Шпион: один или больше пассажиров являются полицейскими под прикрытием или секретными агентами находящиеся на задании государства или корпорации. Шпион может связаться, похитить или убить пассажира, или члена экипажа; может пробраться в грузовой отсек и изучить груз на его предмет интереса (который может быть спрятан); или же он пытается покинуть регион с важной информацией (и конечно он преследуется врагами).

Безбилетник: кто-то пробрался на ваш корабль и скрывается! Мастер решает кто именно этот безбилетник (беглец, дезертир, саботажник, животное и т.д.). Попадет ли он на корабль или будет задержан экипажам зависит от мер предосторожности. Если кто-то будет обнаружен во время полета, закон предписывает капитану решить судьбу безбилетника, чаще всего это выброс через воздушный шлюз в космос, иногда в спасательной капсуле, иногда нет. Впрочем, его можно поместить в камеру и сдать властям на следующей остановке, заставить работать за проезд или, возможно, решить дать ему бесплатный проезд. Особо жестокие капитаны могут продать его в рабство или решить его судьбу другим жестоким образом. Любой, кто попался безбилетником на корабле должен сделать бросок реакции (обычно со штрафом -5).

Полный чартер

Это самая лучшая возможность для странствующих торговец… и она слишком хороша, чтобы быть правдой! Полный чартер предполагает, что клиент нанимает целый корабль, оплачивая *весь* тоннаж корабля, а также скупая все пассажирские места, обычно по полной стоимости, но он также выбирает куда корабль будет лететь. Шансы на получение полного чартера довольно малы.

Если торговец открыт для таких предложений, делайте бросок 3d когда корабль прибывает в порт и еще раз каждую неделю после первой. При результате 3 кто-то ищет корабль для чартера. Добавьте +1 в недельный шанс во время войны, восстания и т.д. Добавьте еще +1, если корабль имеет репутацию «не задает вопросов» … но в таком случае чартер почти всегда будет нелегальным, или опасным, или все вместе. Даже ели чартер возможен, капитану нужно будет встретится с возможным клиентом и получить хорошую реакцию.

Работа за проезд

Капитан корабля может позволить пассажирам или даже безбилетникам «работать» за перелет, если их умения подходят для корабля, а экипажу нужны помощники. В обмен на безоплатную работу в качестве члена экипажа, они получают койку и будут работать до прибытия до места назначения.

Возможность работы за проезд — это решение капитана, или, на больших кораблях, казначея или первого помощника. Может потребоваться хороший бросок реакции: добавьте +1 если пассажир демонстрирует хорошее знание умения на уровне 15+ или +2 на уровне 20+.

Работа за проезд наиболее вероятна на частных странствующих кораблях (где капитан не должен беспокоится о глупых корпоративных правилах или условий профсоюзов) и круизных кораблях, где всегда рады неоплачиваемым экспертам, которые работают в сфере развлечений, лекторами, докторами, известными поварами и т.д.